
CTHULHU
7e édition
LE JOUR DE LA BÊTE
LIVRET I
ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

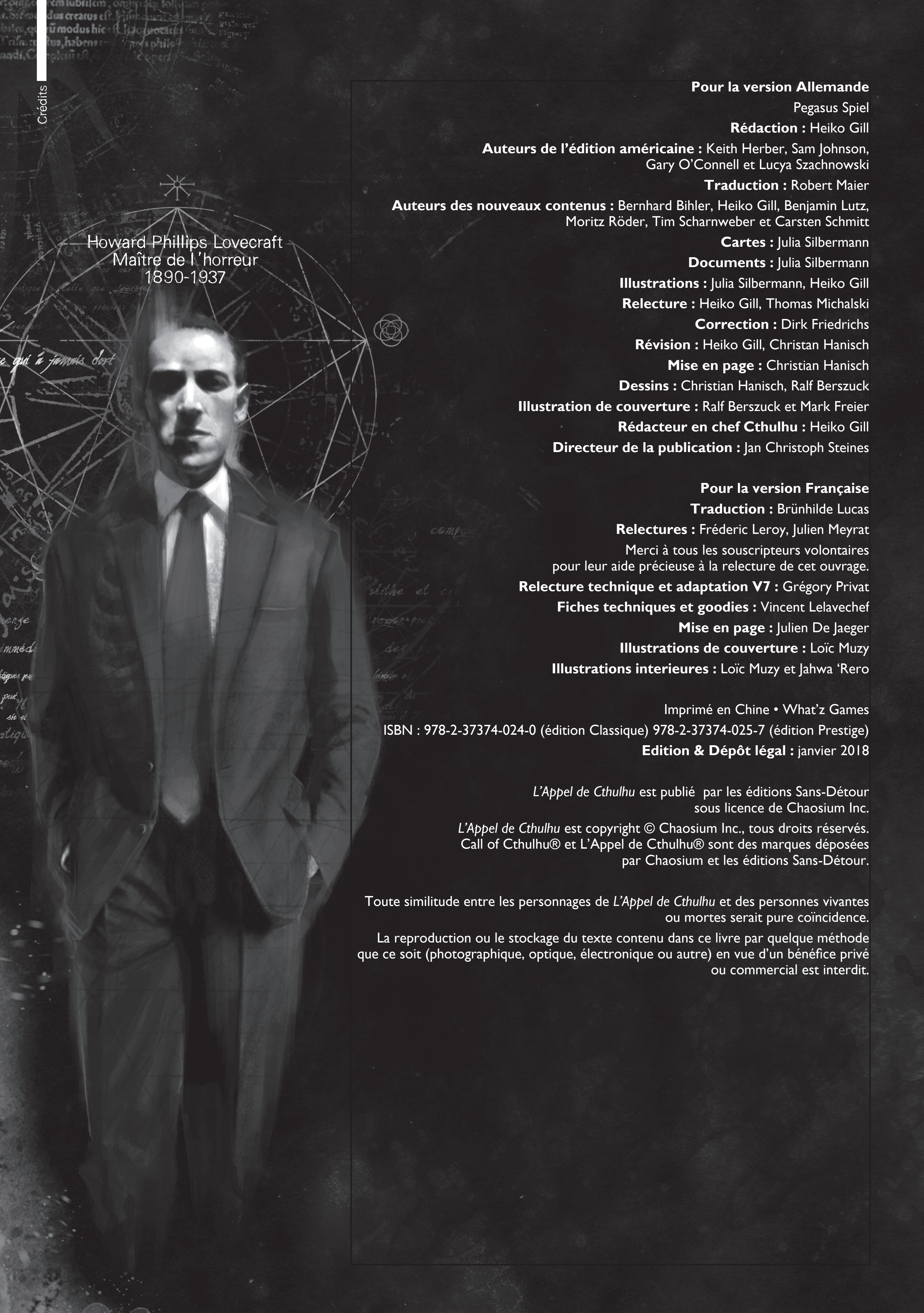
Une campagne dans L'Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 1



par Keith Herber

Éditions Sans-Détour



Pour la version Allemande

Pegasus Spiel

Rédaction : Heiko Gill

Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski

Traduction : Robert Maier

Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt

Cartes : Julia Silbermann

Documents : Julia Silbermann

Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill

Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski

Correction : Dirk Friedrichs

Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch

Mise en page : Christian Hanisch

Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck

Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier

Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill

Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française

Traduction : Brünhilde Lucas

Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat

Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.

Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef

Mise en page : Julien De Jaeger

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero

Imprimé en Chine • What'z Games

ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)

Edition & Dépôt légal : janvier 2018

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.

L'Appel de Cthulhu est copyright © Chaosium Inc., tous droits réservés. Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Toute similitude entre les personnages de *L'Appel de Cthulhu* et des personnes vivantes ou mortes serait pure coïncidence.

La reproduction ou le stockage du texte contenu dans ce livre par quelque méthode que ce soit (photographique, optique, électronique ou autre) en vue d'un bénéfice privé ou commercial est interdit.

Table des matières

Préface

La lutte décrite dans cette campagne d'un groupe de magiciens immémoriaux, pour certains, et tous sans scrupules afin de régner sur le monde (c'est bien de cela qu'il s'agit ici et non de la destruction de la Terre), compte parmi les thèmes les plus anciens de ***l'Appel de Cthulhu*** et représente sous cette forme l'une des pierres angulaires du jeu de rôle. Ce groupe est bien sûr la Confrérie de la Bête, dont les visages les plus marquants sont le baron Hauptmann, Lang-Fu et Edward Chandler. Ils font partie des antagonistes cthuloïdes de base lancés par Chaosium au début des années 1980.

Dès 1984, la première version de cette campagne de Keith Herber fut publiée sous le titre « *Les Fungi de Yuggoth* ». Jusqu'à ce jour, le rapport entre ce titre et la campagne reste un mystère. En 1990, une nouvelle édition fut publiée sous le titre « *Curse of Cthulhu* ». C'est cette version qui servit de modèle pour la traduction allemande de Laurin en 1991 (« *Bruderschaft des Tieres* »). Une version étendue et modifiée parut en 1998 sous le titre « *Day of the Beast* », par Lucya Szachnowski, Gary O'Connell, Sam Johnson, Kevin A. Ross et Shannon Appel. Cette version est le point de départ de la campagne « *La Bête* », dont le lecteur tient le premier tome entre ses mains.

La campagne poursuit plusieurs objectifs :
- Rééditer cette suite cohérente d'aventures depuis longtemps épuisée.
- Retravailler quelque peu les aventures pour s'adapter aux habitudes de jeu actuelles, d'où les compléments apportés et les modifications effectuées en certains endroits.
- Mettre en valeur dans de nouvelles aventures certains thèmes qui s'imposent lors de la campagne, mais qui n'avaient pas été traités jusqu'ici.
- Inviter à jouer d'autres aventures dans le même cadre, via des références concernant les différentes scènes.

En tant que Gardien ayant passé des heures à préparer des aventures d'investigation héroïques et effroyables avec la version originale de la campagne dans les années 1980 pour mes joueurs de l'époque, je suis particulièrement heureux de voir cette perle de l'histoire cthuloïde revoir la lumière du jour, et je suis fier de la forme que nous lui avons donnée.

Heiko Gill
Rédacteur en chef pour Cthulhu
Été 2013



MÉMORIAL



Les éditions Sans-Détour remercient chaleureusement
tous les souscripteurs des ***Masque de Nyarlathotep*** et du ***Jour de la Bête*** sans qui cette édition n'aurait pu voir le jour.

5 mousquetaires
Patrick Abitbol
Abydos The Rat
Andy Et Laure Achard
Vincent Achard
Jerome Adalbert
Juliette Adam
Damien Adelet
Gwen Aduh
Elias Aflack
agent G2M2
Laurent Aillet
Alex Thao, c'est Poole !
l'association de jeu de rôles ALFA 59
Malik Allaoua
Julien Allart
Nicolas Alleonard
Ameno-2
Pascal Amiable
Cédric Amiard
Jean-Cyril Amiot
Malik Amoura
Jean Anastasia
Jeff-Clyde Anders
Sébastien André
Bertrand Andres
AnikAnik
AntoineG
L'Antre du Jeu
Arald
Laurent Archimbaud
Stéphane Arguimbau
Ariokh
Jean-Michel Armand
Valentin Arnaud, Le Monstre de Jouissance
Rodrigo Arramon
Art d'Os
Astanael
Paul Aubry
Sébastien Audibert
Sebastien Aufrere
Clément Aumont
Olivier Aupicon
Maxime Auquier
Jeremy Aveline
Denis Avon
Romain Ayoul
Olivier Babarit
Marc Balemboy
Vincent Balissat
Cédric Balmat
Christophe Barbagallo
Rémi Barbarin
Alain Barbato
Cédric Barbé
Carlos Barbolla
Emmanuel Bard
Olyvier Barras
Romain Barriquand
Cedric Bartoli
Jonathan Basse
Christophe Bataillon
Benjamin Batech Norest
Grégory +1 Baudoux
Sylvain Bauvais
BDwarf
Yannick Beaubrun
Fabrice Beaucier
Thomas Beck
Vincent Becker
Michael Belkasmi
Gilles Belleflamme
Pascalou Belleguic
Loïc Belleteste
Léonard Benedetti (mlpo)
Bengedit
Benoît Papy
Virgile Bernard
Gilles Bernardini
Cyrille Berne
Elodie Bert
Caroline Bertalot
Serge Berthier (Majordome)
François Berthiot
Nicolas Bertin
Vincent Bertrand
David Béryl
Colin Besnier
Brigitte Besse
Alan Bessiere
bgiovinal2000
BiDon
Martin & Stephen Bigot
Bigsbyben
Serge Billarant
Binooz
Olivier Biras
Emmanuel Bizieau
JS Blanc
Hugues Blazart
Thibaut Bleger
Thierry Blind
Romain Blondeau
Jerome Bocquet
Emmanuel Bodin
David Boegen
Anne-Cécile Boitier-Dormal
Coralie Bomal
Anne Bommelaere
Pierre Bonneel
Julien Bontempelli
Léo Bontemps
Nicolas Borremans
Bruno Bosc-Zanardo
Etienne Bosse
Timothée «silenttimo» Bossin
Marc Bossut
Sylvain Boucault
BouCH le MMJ
Pierre Boudiere
Florian Boudinot
Patrick Boufannais
Elie Boulin
Rémi Boulin
Adélaïde Boulin
Elie Boulin
Ségolène Boulin
Christophe Bourcet
Julien Bourdette
Alain Bourgeois
Olivier Bourgeois
Priscillia Bourguignon
Cédric Bournadet
Laurent Bovay
Jean-François Bovier
Boris Bozicek
Christophe Brachelente
Geoffrey Brakel
Nicolas Brax
Mathieu Breton
Justin Briard
Pierre Brie
Philippe Briffault
Xavier Brinon
Cyrille Brisseau
Allan Brongniart
Pierrick Brouazin
Lucius Brouette
Ernst Brun
Anne-Claire Brunel
Frédéric Brunel
Nicolas «Grievous» Brunet, Masque de Nyarlathotep
Emmanuel Brunet
Mathieu Brunet
Nicolas Brunet
Penisson Bruno
bt05
Burglekutt
Emmanuel Busnel
Christel Bussetta
Laurent Cabanes
Bruno Cabioch
Cadavre
CAIUS 87
Matthieu Caldwell
Benjamin Calomme
Pierre Calvel
Mathéo Calvo alias Darksynphonia est fier d'avoir contribué a ce merveilleux projet délicieusement poulpique!
Jean-Philippe Camillo
Nicolas Campiglia
carambar69
Olivier Cardot
Nathalie Carles
Nelly Carnat
Olivier Cartier
John Cartland
Vincent Casamayou

Alexandre Casanova
David Castelli
Cyril Castex
Laurent Catinaud
Didier & Clément Cauqui
Dorian Cavaille
Jean-Baptiste Ceppe
Nicolas Chaffron
Cedric Chailloux
Xavier Champagne
Aurélien Charbey
Boulin Charles
Slawick Charlier
Julien Charreaudeau
Frédéric Charvet
Kevin Chasles
Théo Chassaigne
Nicolas Chaudron
Stephane Chaumont
Amelie Chautard
Mehdi Chebab
Thierry Chemin
Denis Chéron
Mickaël Cheynet
Maxime Chicault
Laurent Choiseau
Florent Cholet
Thomas Cholley
Rémi Choulot
Vincent Chouzenoux
Kevin Christiaen
Guillaume Christiaens
Christophe - Alias Noj
Emmanuel Claudet
Francois Claudet
Renaud Clavelier
Gilles Cliquet
Didier Clivaz
Laurent Cochard
Francois Coeffic
Marc Colart
Aurelien Colino
Florent Collantes
Julien «Morkenau» Collard
Cyrille Colliot
Edouard Contesse
Pierre Coppet
Anthony Corcodylos
Nathalie Corcy
Guillaume Cordier
Thiery Cordier
Arnaud Cormier
Christophe Costard
Didier Cotel
Raphaël Cottier
Daniel Couillien
Silvère Coulin
Yvan Courbon
Boris Courdesses
Alexis Courteix
Benoît Coutant
Sylvain Couture
Vincent Craplet
Frédéric Crescini
Benjamin Crespy
Crocky Sweet (Cthulhu is not dead !)
Benjamin Cuaz
Diego D'oliveira Granja
Stéphane D'ornano
Nicolas Da Mota
Sylvain Dabrowski
dame_du_lac
Alfaro García Dan Iván
Jérôme Dandurand
Nicolas Daniel
Vincent Daniel
Dante
dany_cool
Jean-Michel Daoudi
Dark Angel
Mickael Darriere
Alain Daujean
Cyrille Daujean
Andrey David
Lionel Davoust
Thibaut de Balmain
Guillaume de Chanterac
Stéphane De Decker
Gilles de Gasquet
Rémy De La Morinerie
Fanch De La Rouzes
Olivier de Saint-Hubert
Frédérick de Sainte Maréville
Damien Debot
Eric Dedalus
Benoit Defourny
Pierre Dehoux la Loutre MJ
Jean Delaite
Florence Delangre
Thibault Delavallée
Thierry Delbouille
Fabrice Delbuscheche
Jory Deleuze
Frédéric Delmas
Jean-François Delroisse
Régis Demeulant
Stéphane Demontoux
David Depierre
Samuel Derache
Henri Desbois
Bruno Desbrosses
Axel Androfiel Descamps
Nicolas Descaves
Eric Descombes
Ludovic Desmares
Julien Desombre
Cyril «Nbm» Deveautour
Arwen Deveautour
Coralie Deveautour
Michaël Devillet
Pierre-Marie Dhaussy
Pierre-Marie Dhaussy
Coraline Di Silvestro
Benjamin Diebling
Jonathan Dieni
Marc Dieu
Olivier Dignard
Florence Dinguirard
Djthan
Nicolas Dobin
Doedijns Dabompre
Sébastien Doré
Dorian The Great
Vincent Doux-Moulineuf
Dr Stapelton
Dreamster
Michael Drelon
drnemrod
Maxime Drouot
Guy Druey
Jonathan Duarte
Christophe Dubois
Eric Dubourg
Hervé Dubourg
Fabien Dubucq
Jean-Philippe Dubus
Frédéric Duflot
Emmanuel Dufour
Thomas Dufourg
Alexis Dufrenoy
Guillaume Dumaire
Reynald Dumont
Maxence Dumontet
Clément Dupré
Pierre Durant
Dominique Duroulle
Arnaud Duroy
Yannick «Krenven» Duthieuw
Dimitri Duval
H.B. Duval
E Poupardin
Christophe Eckenfels
edernlegrenzi
Jonathan Elric
ElzardMoon
Damien Ernenwein
Florian Erzar
Christophe Espinoza
extellion
F4b
Fabrice
fachman
Vincent Faget
Fabien Faivre
Jonathan Falck
Gerald Farage Gabi
Jibé Farand
Edwin Fares
Edwin Fares
Guillaume Faure-Lenormant
Alexandre Fauroux
Arnaud Favier
Aurélien Favre
Samuel Favre
Nicolas Fedelic
Femrill
Jean-Pierre Ferigoule
Manuela Fernandes
Baptiste Ferraton
Benoit Ferrieres
Claude Féry
Claude Féry
Charles Feuchot
Stéphane Feuga
fgd35
Fil
Romuald Finet
Guillaume Finocchiaro
Cedric Flaba
Nicolas «Eklyps» Flagey
Jérémie Flament
Nicolas Flament
Richard Flammier
Flibidi-Jack
Sébastien Flochlay
Eric Floquet
floraineivorra
Alexandre Florentin aka Nasnjotjnur
Cédric Fluri
Cédric Fluri

Mathieu Fort
forumbd
Florian Foucher
Damien Foulhoux
Francis Foureur
Valentin «Seyrinian» Fourny
Alexandre Fourrier
Alexandre Francœur
Frankois.
freddocq
fredhub
Nicolas Frenay
Yannick Frenois
Amalric Frère
Jérémy Fritsch
Florian Gabelli
Vincent & Alessa Gaffet
Mikael Gagniere
Regis Gainand
Vincent Galeote
Gerald Galliano
Jérémy Gallo
Michael Galvez-Ollandini
Hugo Gamaleri
Vladimir Garand
Eric Garcia
Clémence Garnier
Julien Garves
Guillaume Gasperi
Gathar
Fabrice Gatille
Romain Gaudet
Stéphane Gaudiche
Arnaud Gaugain
Félix Gaumard
Arnaud Geffroy
Antoine Gély
Hervé Gengler
GerallKahla
Pascal Gerbaudo
Rémi Gerday
Luiz Germano
Mathieu Giacomo
Didier Gicquel
Louis Ginabat
ginmorph
Bruno Giovannoli
Fabrice Girardot
Stéphane Girault
Ludovic Girotto
Rémi Gisclon
Kevin Git
Stéphane Godard
Thomas Goergen
Gilles Goettmann
Lionel Golfier
Jean-Marc Golliet
Reinaldo Gomez Larenas
Valentin Gomez
Bruno Gomiero
Thomas Gonnot
Edouard Gonzalez
Axel Gotteland
Jean-Paul Gourdant
Adrien Gourion
Louis Grange
Vincent «Tekfirus» Granier
Cédric Grard
Jean-Yves Grard alias Kael79
Christophe Grelait
Sébastien Grenier
Matthieu Griffon
Guillaume Grignon
Matthieu «Apothycaire» Grimbert
Laurent Grimbert
Céline Grognuz
Milàn Guedj
Karim Guenaoui
Julien Guérard
Romain Guerard
Renaud Guerin
Simon Guggisberg
Sylvain Guglielmi
Gilles Guibert
Nicolas Guibert
Ludovic Guichard
Stéphane Guichard
Guilac
Julien Guilhem
Yves Guillaume
Benoît Guillaumot
Didier Guillemot
Franck Guillemot
Jérôme Guillet
Olivier Guillo
Asheesh «H» Gulati
Bertrand Guyot
Robin Gygax
Haaken
David Hackiere
Hadrien H
Matthieu Hahusseau
Patrick Hainaut
Camille Haller
Shanon Haller
Vivz Haller
Frederic Hameleers
Yoan Hamelin
Raphaël Hamimi
Alexandre Hämmerli
David Hamon
Olivier Hanicotte
Cyril Hannon
Percival Harrison Fawcett
Stevan Harscoët
Sandrine Hartmann
Guillaume Hatt
Mathieu Hatt
Elric «Canne Epée Bâtarde» Haudiquet, Parapsychologue
Sebastien Hauguel
Eric Hautemont
Alecsandre Heil
Julien Hélix Julien
Pierre Hembise
Henri Hemery
Julien Hemmen
Maxime Henri
Jean-Francois Henric
Vincent Henrotte
Gaël Henry
Christophe Herbin
Thierry Herman
Julien Hermitte
Yannick Hesling
Marine Ho Fan Luen
Raphaël Hoch
Raphael Holsenburger
Antoine Hubert
Fabrice Hubert
Gaëtan Huget
Hugo 'Varlsack' Nadin
Hélène Humbert
Romaric Huron
Antoine Imhoff
Jérémy Imhotep75
Vincent Ingels
Mayumi Ino
Inspecteur pi
Itikar
Marie et Jean Ivanoff
Floraine Ivorra
Dominique Jabes
Géraldine Jacob
Stephane Jacoupy
Guillaume Jacquin
jaggerwock
Stephane Jahan
Philippe Jaillet
Rémi Jallageas
Marie-Hélène Jamet
Maxime Jammet
Janaqi Argit
Nicolas Janaud
Nicolas Janaud
Andrea Jaques
Thierry Jarcin
Etienne Jaspart
David Jaussaud
Jihiff
Thierry Jobé
Eric Jumel
Tracy Jurdan
Karim Kadar
Yannis Kadari
Kariaudhanaur, Seigneur et Maître des Terres Sombres des Cairns
Miquel Kegeleirs
Severin Keizer
Kéran, le Prince en Jaune
Jonathan Kerckhof
Jérémie Kermis
Edouard Kierlik
Kips Kips
Pierre-Emmanuel Kirsa
Christophe Klentzi
Yoann Klouz
Knil
Cyrille Kosovsky
Virginie Koval
Michel Kubiak
Didier Kurth
Benoit Kusters
Wildfire Kyrael
Baptiste Laborie
Aurélien Labruère
Franck Labrut
Jean-Pierre Laguerre
Yannick Lalague
David Lallemand
Marc «Tyris» Lallement
Raphaël Lallement
Denis Laloy
Alexis Lamiable
Jocelyn Langlois
Pascal Lanna
Séverin Larfaillou
Lars Nodens
Jerome Larue
Morgan Laterrade

Guillaume Launay
Jérémie Lautour
Laurent Lavallée
Thomas Laversin
Emmanuel Le Bouter
Gaël Le Brazidec
Gaël Le Cossec
Gilbert Le Dorner
Tristan Le Foll
Arnaud «Moloch» Le Gay
Phat-Long Le Huynh
Le Jef
Sébastien Le Luyer
Fabien Le Nay
Arnaud Le Paih
Le panache, parce qu'à la fin c'est tout ce qui nous reste - Fourbasse
Felix Le Rouzes
David Le Roy
Brice Leblanc
Pierre Leblanc
Stéphane Lebonnois
Kevyn Lebouille
Bertrand Lechantre
LeChfeck
Romain Leclercq
Benoit Lecluse
Nicolas Lefebvre
Olivier Lefebvre
Nicolas Lefevre
Guillaume Lefranc
Alexandre Leger
Hugo Legrand
Christian Lehmann
Roland Lehoucq
Stéphane Lemaitre
Jean-François Lemire
Jules Lemire
Julian «Labelle Rouge» Lemonnier
Loïc Lendemaine
Antoine Lenoir
Jerome Lenormand
leosigrann
Arnaud Leplanquais
Mortimer Leplat
Loïc Leprince
Alexandre Lerat
Zorsha Leroux
Vincent Leroy
Patrick Lesage
Mickael Letertre
Gaëtan Letesson
Valentin Lévrier
Fabien Lewandowski
Hugues «Arbaleth» Lheureux
Tristan Lhomme
Stéphan Libert
Vincent Libouban
Antoine Linglart
Mazet Lionel
Andrea Lo
Adrien «Tydesson» Lochon
Olivier Lohmuller
Arthur Loi
Loic4775
Ludovic Lopez
Jean-François Loquen
Mathieu Lorange
Lionel Lorenzini
Lothang, le ténébreux au service du Mythe
Stephane Loubeyres
Simon Lucas
Lumla PhCa
Jean-Baptiste Lynde
m'zelle Isaure CdB
Antoine Mabire
Eric Machat
Dylan Mahaudeau
Jean-Frédéric Maille
Marc Mairet
Jérôme Malbranque
Malco
Eric Malleret
Mickaël Malot
Charlotte Manesse
Willy Mangin
Anna Maniscalchi
Cédric Mannu
Rémi Mantovani
Mathieu Maraïni
Laurent Marchal
Yana Mare
Frederic Marguet
Frederic Marguet
Benoit Mariat
Christophe Marinier
Markov
Jean-Paul Marques
Pierre Marroy
Bruno Martin
Nathalie Martin
Freddy Martinez
Frédéric Martorell
Antoine Marty
Bruno Mas
Laurent Massez
Grégory Massiani
Massilia Poulpe Faction
Arnaud Mathieu
Etienne Matta
Matthieunogues
Maude et Loran
Kevin Mauger
Courtens Maxence
Pierre Mazerand
Frédéric Mazzella
Stephanie McAlea
Benjamin Méquignon
Christian Mericq
David Merillon
Thibaut Mermet
Patrice Mermoud
Benjamin Mestre
Patrick Meyere
Patrick Meynaud
Cyril Michel
Marion et Sylvain Michel
Michelle MES3
Thomas Michelin
Mickael D.
mickaelbloss
Yann Miecielica
Cyril Mimouni
Laurent Miquel
Pedro-Manuel Miranda
Alexandre Mirzabekiantz
Mister Tea
MJj
Stevan Mladenovic
Cédric Mnich
Ewald Moerman
Mourad Mohammedi
Christophe Moine
Julien Moine
Jean-Baptiste Moinet
Mustapha Mokrani
Molgamoux
Jean-Marc Molinié
Cédric Monin
Everick Montagne
Olivier Montbazet aka Kagouf
Emmanuel Montecot
Louis-Thierry Montillet
Manuel Montoya
Vincent Mora
Jean-Christophe Morand
Nicolas Morand-Hurel
Thomas Moreau
Simon Moreaux
Eric Morel
Valentin Moreno
Gabriel Moretti
Aline Morgand
mortimer77
moulin-24
Samuel Moullé
Benjamin Mourgues
Léo Mourlan
Julien Moutardier
Grégory Mouton
moxou
Thierry Muscat
Mythrandil
Osarax N'tamil
Emmanuelle Nadin
Vincent Nahaboo
Stéphane Nau
Laurent Naudin
Philippe Nauny
Morgane Navarrete
Eddy Nazet
Arnaud Nazzari
Julien Negro
Jean-Michel Nélis-Massard
Alain Nels
Eric Neuenschwander
Quentin Nicaise
Sébastien Nicodeme
Pascal Nicolette
Romain Nilly
Grégoire Nivois-Dubuisson
Vincent Nocerino
Stephane Noia
Nurlind
Anthony Oblin
Stéphane Ocher
Thomas Ollier
Guillaume Opsommer
Denis Orliange
ORP & Dragon Mouche
Gines Ortega
Joaquim Ortiz Gomez
Jonathan Osso
Cedic Othily
Benjamin «Tinou» OUTIN
Ozzy Le Chat
Christophe Paco
Bruno Pagani
Poulpiquement votre, Pagat Sylvain
Eric-Olivier Pallu

Thibaut Palmans
Pam Roro Math
pantangien
Tom Pardé
Fabien Parent
Laurent Paricard
Nicols Pariset
Laurent Parisot
Adrien Pastore
Jacques Patin
Hugues Pauget
Cedrique Payet
Cédrique Payet
Olivier Peeters
Sebastien Peillet
Jean-Baptiste Peninon
Olivier Perreaux
Samuel Perriaux
Adrien Pertat
Romain Pessiot
Grégoire «Erandorn Greyfield» Petit
Patrick Petit
Xavier Petit
David Peyron
Raphaël Pfister
David Pfleger
Sébastien Abramanashimana Piau
Christophe Picaud
Cedric Pichoff
Arnaud Pichon
pierreyvesdemange
Jeremy Pignat
Guillaume Pinglaut
Bruce Pinson
Rene Pinson
Mickaël Pinvin
Aliénor Pirez
Lanrezac Pit
Thomas Pizard
Benjamin Planton
Jonathan Plasmans
Erik Plonka
Frédéri «Volk Kommissar Friedrich» PO-CHARD
Sebastien Pochat-Cottilloux
Lionel Poignant
Ludovic Poiret
Richard Poitras
Emmanuel Ponette
Sébastien Pons
Greg Ponzanelli
Cédric Potin
ppdator
Thierry Pradel
Christophe «Yrafagnagauth» Prados
Olivier Prieto
Benoit Prieur
Jérôme Probst
Julien Provillard
Théo Purel
Quantik Z
Frédéric Et Edith Quantin
Nadia Quaranta
Julien Queinnec
Quenie
Quentaro
Christophe Quillateau
Anthony Ragonnet
Rahan
Pierre-Olivier Rakotondrabe
Kevin Ramos
Kevin Raymakers
Etienne Recoules
Claire Reif
Philippe Reiter
Gilles Aurodreph Remacle
Vincent Remon
Antoine Renoux a.k.a Zesso
Thomas B. Reverdy
Denis Ribaudo
Steve Ribere
Nicolas Richard
Sylvain Richard
Richard-San
Nicolas «Caym le Fou» Riedo
Sébastien Rigal
Thierry Rigal
Anik Rigaud
Vincent Rigollet
Emmanuel Ringot
Marius Ritzenthaler
Gilles Ritzmann
Xavier Rivat
Olivier Robbe
Jean-François Roche
Nicolas Roche
Jean-Michel Rocher
Nicolas Rochette
David Rodrigues
Mathias Roessert
Eric Roger
Olivier Rohland
Vincent Roissac
Gilles Rollé
Julien Romero
Laumont Ronan
ronan-30
Olivier Rondier
Laurent Rosset
Romain Rougé
Hugo Rougeot
Guillaume Roulin
Jerome Rouquet
Clément «Shiba Isami» ROUSSEL
David Roussel
Julien Rousset
Paul Rouxel
Thierry Royer
Elodie Roze
Benjamin Rozier
Jemrys J. Rueff
José Antonio Ruiz
Antoine Sabot-Durand
Florent Sacré
Brunei Safer
sagagemini
Antoine Sainson
Damien Sainte-Cluque
Serge Salvé
Nicolas Sanchez
Morgan «Ashla» Sartiaux
Stéphane Saugoult
Adrien Saunier
Marc Sautriot
Charles Savard
Yves Savonet
Stéphane Scavée
Eric Schaller
Laurent Schenkel
Michaël Schindler
Didier Schmidt
Alexandre Schmitt
Raphael Schnegg
Patrick Schweicher
Sébastien Schwendimann
Chevrier Sébastien
sebmagnum
Christophe Segretain
Pierre-Alexandre Serra
Romain Seux
Annick Sevellec
sfeuga
Sguen Drig
Sha Ar Rabah
Mahyar Shakeri
Sheiraa
Thierry Silhol
Chérif Silvestre
Simeon
Patrick Simoens
Adrien Simon
Aurélien Simon
Geoffrey Simon
Stéphane Simon
Olivier Simpere
Loïc Siret
Sisko
Soirées-enquêtes.com
Julien Soleilhavoup
Gaïa Solomou
Fabrice Somers
Cédric Sotteau
Adam Souquieres
Souricier Gris
Souvanlasy Sitthya
Fabien Spessotto
Christophe Stébé
Stephane «Eltaxator» Girard
Thomas Sterchi
Sterner PKE / Jörg
Matthew Steuve
Sanne Stijve
Tristan Storme
Julie et Sophie Strodiot
Jérôme Sturm
Nicolas Swiatek
Sylvain «OgGy» Tanguy
sylvainrichard7
Stephane Szonyi
Samuel Szymanski
Bastien Tabary
Adrien Tagan
Alexandre Taing
Franck Tarendeau
Christophe Tassiaux
Christophe Tassiaux
Grégory Tausig
François Tavin
Sacha Terrier
Julien Testart
Olivier Tétaz
Teufel Couscous God Atchaékek
«Le Roi En Jaune» De Haulleville Thales
The «Robert Toquet» team
David Thelot
Cédrick Thevenet
Thierry Thibault
Jean Thomas
Noé Thoumy
Olivier Timsit

Olivier Tinseau
Olivier Tinseau
Stéphane Tirel
Samuel Tissier
Audrey Tomczyk
Jean-Marc Tommasi
tontonhs
Toob (Gardien de l'Asile de Tortulhu)
tornikes
Marc Torres
Raphael «Ratafia» Tourde
Frédéric Tourlourat
Jérôme Toussaint alias Yorik Feldger
Didier Toussaint
Guillaume Toussaint
Philippe Traikoski
Julien Tran Ap
Eric Tran
Emmanuel Treboux
Denys Tremblais
Florian Turchet
Geoffroy 'Karnby' Turpin
Julien Ubeda
Thomas Uhgetto
Clement Valette
Paul Valette
Mickael Valmier
André Van Malder
Johan Van Malderen JTI
Christophe Van Rossom
Ankouro Van Tassel
Joseph Vanden Borre
Pierre Vandenhove
Patrick Vandermeerschen
Didier Vanderveken
Wilfried Vappereau
Romain Vaudey
Thierry Vaugelade
Nils Veaux
Frederic Velasco
Lionel Velilla
Jean-Philippe Vendé
Alain Vendevogel
Veneur
Romain Venne
Marc Verdier
Thierry Vergé
Pierre Vergneau
Damien Verlhac
Frédéric Vernaz
Marc Verraes
Jean-Luc Versace
Stéphane Vesque
Stéphane Vesque
Anne Vetillard
Florent Vicente
Dimitri Vidalenc
Pierre Vidy
Pierre Vigreux
Jean-Hugues Villacampa
Nicolas Villatte
Arnaud Viltart
Gérald Vincent
Guillaume Vincent
Jean-Baptiste Vioix
Viper Kinji
Virgilef
Lucie Vitale
Guillaume Viveiros
Vivibou
Vociane
Jessica Vonlanthen
Rodolphe Vuattier
Florent et Aurélie Waflard
Emmanuelle Walthert
Laurent Waltzer
Damien Walz
Jb Warloe
Thibault Wauters De Besterfeld
Renaud Wax
Ulrick Wery
Jean-Marie Wilhelm
Eric Wilt
wisewolf
Patrice Wittmann
Emmanuel Wojcik
Jonathan «CastorJo» Wonner
Alain Wursch
Xavi «Tillinghast» Cruz
Yamede Cthulhu-San (Thierry Tondeur)
Yannosch
Yopsee
Yvon Borri
Yoann Zadro
Olivier Zaffran
Zanobia «My Love» Noria
Alyia Zanobia
Quentin Zaragori
Guillaume Zuber
Thibaut Zwaenepoel
Zzabbur



Introduction et histoire

La Bête est une campagne complète pour Cthulhu en 18 chapitres et autant d'aventures. Elle se construit par étapes et peut être jouée telle qu'elle est publiée dans les huit volumes.

La campagne emmène les personnages sur plusieurs continents et même hors de l'espace et du temps. Les plans d'une confrérie datant du Moyen Âge doivent être ainsi déjoués, parallèlement à des échanges de coups avec des parties du groupe New World Incorporated (NWI), qui entretient des liens très étroits avec la confrérie.

Les premières aventures peuvent être jouées avec des groupes de personnages différents et complètement indépendants. Grâce à l'imbrication de ces groupes au cours de la campagne, chaque joueur pourra avoir une possibilité réaliste de jouer au moins un personnage d'un bout à l'autre. L'espacement entre certaines aventures peut donner l'occasion de se soigner mentalement et physiquement et d'étudier des livres du Mythe.

L'intrigue de *La Bête* est très riche. L'histoire commence avec l'arrivée au pouvoir du prêtre égyptien **Nophru-Ka**. Ce prêtre fut finalement assassiné sur ordre du pharaon, mais il lança une prophétie, consignée dans le *Kitab al Azif* (voir ci-dessous), avant de rendre son dernier souffle. Bien plus tard, cette prophétie fut redécouverte par deux hommes qui fondèrent la Confrérie de la Bête, une société secrète qui espère dominer le monde grâce à un descendant de cet Égyptien depuis longtemps disparu.

Le « vrai » descendant vit la lumière du jour vers la fin du XIXe siècle. Il s'agit d'**Edward Chandler**, fils d'un petit entrepreneur de Chicago dont la réussite fut extraordinaire. Grâce aux machinations de la confrérie (au cours desquelles ses parents furent tués sans pitié), il s'est hissé à la tête du groupe international New World Incorporated. Ces dernières années, NWI et la confrérie ont œuvré en faveur des Fils de la Terreur et de la secte de Rhon Paku, deux autres groupuscules importants pour mener à bien les plans de la confrérie.

Ce chapitre introductif comprend un aperçu de l'histoire de la confrérie sur une période assez longue pour rendre plausibles la plupart des aventures de la campagne.

Les personnages arriveront-ils à mettre fin aux machinations de cette confrérie sournoise ou leur échec fera-t-il sombrer le monde dans la folie et le chaos ?

La période : 1927 à 1929

La Bête se joue un an et demi après la campagne *Les Masques de Nyarlathotep*. Après l'échec des plans échafaudés, l'intrigue peut être vue comme le nouvel élan d'un culte étendu dans le monde entier pour obtenir le pouvoir.

Dans une série de chapitres, il n'y a ni suite d'événements définis ni nécessité particulière de veiller au temps qui passe. D'autres en revanche s'appuient sur des dates clés. Les conséquences dépendent directement des actions des personnages et de la vision dramaturgique du Gardien.

La campagne commence en 1927 et se termine deux ans plus tard. De cette manière le krach boursier de 1929 peut être présenté comme une explication de la chute de l'empire mondial de la confrérie ou comme le résultat d'une prise de pouvoir réussie.

De par son contenu, la campagne ne devrait pas être difficile à transposer dans le présent. Les Fils de la Terreur et leurs groupes anarchiques et nihilistes peuvent sans problème s'appliquer aux nombreux groupes terroristes actuels. Les entreprises à portée mondiale telles que NWI (qui se nomme depuis *New World Industries* dans *Cthulhu Now*) sont très répandues de nos jours.

Nophru-Ka

« Et l'on rêva à nouveau du prêtre Nophru-Ka et des mots qu'il prononça à sa mort, comment le fils se lèverait pour réclamer le titre, régirait le monde au nom de son père, vengerait le meurtre du père, convoquerait la Bête qui est vénérée, et comment les sables boiraient le sang de la descendance, et ainsi parla Nophru-Ka. »

Abdul Alhazred, *Kitab Al Azif*

Telle est la prophétie d'un prêtre mourant, en 1733 av. J.-C., prophétie qui devrait bientôt se réaliser.

Le prêtre Nophru-Ka était un orateur populaire influent et faisait partie d'un mouvement de sécession dans la région de Xois, futur berceau de la XIVe dynastie égyptienne. Lui et ses fidèles adoraient Nyarlathotep dans des temples souterrains secrets et, sous la perfide influence du Chaos Rampant, Nophru-Ka commença à ourdir des plans contre le pharaon.

Il prévoyait, dans leurs temples dissimulés, de faire appeler par ses fidèles des créatures monstrueuses des étoiles (les dholes) et de les laisser semer le chaos et la désolation sur les terres du pharaon. Au moment où le pharaon enverrait son armée combattre ce fléau, les adeptes du prêtre devaient attaquer les palais et bâtiments gouvernementaux. Pour cela, Nophru-Ka devait avoir le soutien de Nyarlathotep qui avait promis de lui envoyer un messager.



L'attaque préventive du pharaon

Le pharaon Chasechemre Neferhotep I eut vent de ce complot et envoya des espions et des assassins jusque dans les recoins les plus éloignés de son pays pour retrouver le prêtre renégat.

Finalement, son repaire fut découvert, à l'ouest, dans un temple souterrain au plus profond du désert, dans une caverne que Nophru-Ka et ses fidèles considéraient comme particulièrement sacrée. Les envoyés, ayant reçu l'ordre de le tuer, le surprirent à genoux en train de prier et profitèrent de l'effet de surprise pour lui infliger une blessure mortelle, avant de se faire tailler en pièces par ses disciples. Avant de rendre son dernier soupir, Nophru-Ka prononça la prophétie dont l'Arabe fou Abdul Alhazred devait rêver.

La fuite de la famille et des fidèles

Les fidèles du prêtre informèrent sa famille de son décès, transportèrent sa dépouille dans une vallée éloignée et y érigèrent un tombeau en toute hâte.

Lorsque le pharaon apprit la mort de Nophru-Ka, il organisa une chasse impitoyable contre ceux qui s'étaient rangés à ses côtés de son vivant.

La famille et les fidèles de Nophru-Ka s'enfuirent aussi vite et aussi loin que possible, la plupart vers l'ouest. Des rêves étranges les guidaient ; les troupes du pharaon perdirent leurs traces et rentrèrent les mains vides.

Finalement les fugitifs atteignirent l'Afrique centrale, puis G'harne, la ville en ruines des grands anciens. Là-bas, la fidélité des adorateurs de Nophru-Ka ne fut pas récompensée, car ils furent engloutis en quelques semaines par Shudde-M'ell et son engeance. Seuls ceux dont le sang de Nophru-Ka coulait dans les veines furent épargnés. Leur nombre restait relativement conséquent, car Nophru-Ka disposait d'une grande fratrie, et avait engendré de nombreux enfants qui se reproduisirent entre eux.

Depuis lors, la famille patientait sous la protection des Chthoniens jusqu'à la réalisation de la prophétie.



Le capitaine de la garde dans la bataille.

La Confrérie de la Bête

Environ trois mille ans plus tard, au XIIe siècle, une rencontre lourde de conséquences se produisit au Levant entre deux magiciens. Il s'agissait du **baron Hauptmann**, ancien templier, et de **Lang-Fu**, figure de proue du culte.

Le capitaine de la garde

Au cours de la première croisade, le cadet d'un comte lorrain du nom de Karl arriva en Terre sainte, dans l'armée de Baudouin de Boulogne. Non seulement il était extrêmement intelligent, mais il excellait dans la maîtrise des armes. Lorsque Baudouin obtint le pouvoir sur Édesse, il nomma le chevalier Karl capitaine de la garde. Puisqu'il y avait plusieurs Karl, mais un seul capitaine, il fut surnommé « Hauptmann » par ses compatriotes.

Il discutait volontiers avec ses compagnons du sens de la vie, de l'immortalité de l'âme et d'autres théories ésotériques. Ennuyé par leur manque de profondeur, il chercha le contact des savants et des ecclésiastiques. Cependant, leurs réponses ne réussirent pas non plus à le contenter. Il quitta donc Édesse après la fin de la première croisade et voyagea sans encombre jusqu'en Inde, où il finit par trouver des réponses à ses questions. En Inde, il apprit le sort *Transfert d'esprit* et changea plusieurs fois de corps. Régulièrement, il s'arrangeait pour que son ancien corps soit tué aussitôt et se succéda à lui-même sous différents prénoms. Un jour, il s'octroya le titre de « baron » sur une revendication justifiée. Une fois que Hauptmann eût réglé ainsi le problème de l'immortalité, il rechercha de nouveaux défis.

Le chef du culte des profonds

Le Chinois Lang-Fu était à ce moment âgé de plus de 1000 ans. Son immortalité n'était pas innée, mais conférée par un manteau. Malgré ses origines humaines, il était depuis de nombreuses années le chef d'un culte des profonds dans le sud de la Chine. Dans le cadre de ses activités, il s'occupait des conjurations qui devaient maintenir la Chine et d'autres régions d'Asie dans une situation politique instable.

Un jour, une créature ailée lui apporta un fragment de l'*Azif* depuis une ville engloutie dans les sables du désert d'Arabie. Celui-ci contenait non seulement la prophétie de Nophru-Ka, mais mentionnait également la famille du prêtre qui séjournait à G'harne.

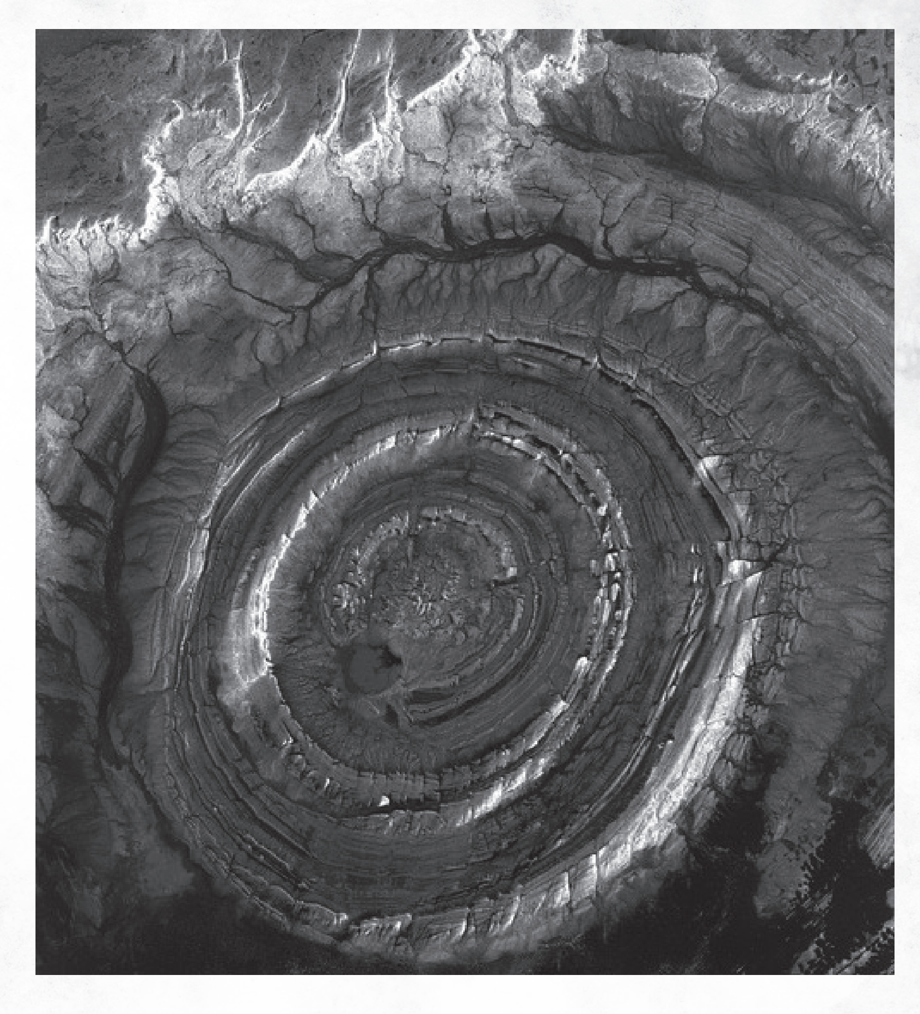
Bien que la prophétie n'ait aucun lien avec ses machinations habituelles, il s'efforça de la réaliser. Un magicien aussi vieux ne pouvait pas ignorer ce sombre envoyé qui avait entrepris tout ce trajet pour lui délivrer un message mystique. Lang-Fu se mit en route pour Damas en 1136 afin d'approfondir ses connaissances en astrologie.
C'est là qu'il fit la connaissance du baron Hauptmann.

La fondation de la confrérie et l'expédition

Ces deux hommes si différents virent en l'autre un égal et fondèrent, lors d'une nuit glaciale de nouvelle lune, la Confrérie de la Bête. Leur premier objectif était bien sûr de retrouver la descendance disparue de Nophru-Ka. Hauptmann et Lang-Fu entreprirent une expédition au plus profond de l'Afrique et atteignirent finalement G'harne, accompagnés de leurs fidèles. Là-bas, il fallut non seulement se défendre contre les Chthoniens pour sauver sa peau, mais également convaincre les misérables descendants de Nophru-Ka de quitter cet endroit. Ces créatures dégénérées, plus proches de l'animal que de l'être humain, refusèrent toute tentative de contact jusqu'à ce que Hauptmann transfère son esprit dans le corps de leur chef. C'est sous cette forme qu'il les guida vers le Nord, jusqu'à la mer Méditerranée.
La fin de cette expédition essentielle pour la suite des événements sera revécue par les personnages dans le **chapitre X.**

Après l'expédition

Le retour à la civilisation mit fin à la vie incestueuse de ce peuple dégénéré. Le sang du prêtre put à nouveau se répandre, vers l'Est dans les pays islamiques, vers le Nord en Europe et plus tard bien sûr dans le Nouveau Monde.
Lang-Fu retourna en Chine et reprit ses activités destructrices. Sa plus grande réussite fut le déplacement brutal du fleuve Jaune (Huang Ho) en 1194, qui causa la mort de centaines de milliers de personnes. Il développa également aux XIIe et XIIIe siècles la majeure partie de la base politique et spirituelle de la Confrérie.
Hauptmann retourna quant à lui au Levant où il fut en 1190 l'un des fondateurs de l'ordre des Chevaliers Teutonique. Il prévoyait d'utiliser cet ordre pour dissimuler la Confrérie, mais avait sous-estimé l'enthousiasme de ses membres intègres. Hauptmann fut banni de l'ordre pour hérésie en 1212 par le grand maître Hermann von Salza en personne.



Hauptmann disparut du paysage pendant quelques années pour réapparaître dans un nouveau corps en 1240 à la tête d'une petite armée dans les Balkans. Pendant que les chevaliers de l'ordre teutonique subissaient une défaite cinglante près de Liegnitz contre les Mongols, il remporta la victoire un peu plus au sud. Suite à cela, il réclama le pouvoir sur la région alentour, érigea une forteresse en 1242 dans le massif du Muntele Mare et défendit la zone contre les attaques des pilleurs mongols. Ce n'est que plus tard que « ce » baron Hauptmann clama être le descendant de celui qui fut rejeté par les chevaliers teutoniques. Cette forteresse est depuis cette date le siège de la « famille » Hauptmann, ou plutôt du baron passant de corps en corps grâce au *Transfert d'esprit*.
Hauptmann utilisa la forteresse comme une sorte de centre de commandement de la Confrérie et recruta un réseau d'agents parmi les descendants de Nophru-Ka, ne présentant plus aucune dégénérescence. Ces agents devaient l'aider à garder à l'œil les familles de la lignée de Nophru-Ka. Dans de très rares cas, ces agents en savaient un peu plus sur les rouages de la Confrérie. Cependant, ils étaient conscients d'appartenir à une famille élue par le destin et en tiraient (grâce au rang de Hauptmann) des avantages économiques considérables.
En 1542, Hauptmann joua un rôle décisif dans la protection du texte original *De Vermis Mysteriis*. Son auteur, Ludwig Prinn, avait été incarcéré cette année-là par l'Inquisition et fut ensuite condamné à mort.
En 1586, Hauptmann reçut la visite d'Edward Kelley et du Dr John Dee. Le Dr Dee fit une traduction de l'édition grecque du *Necronomicon* possédée par Hauptmann, mais ses scrupules croissants le poussèrent à laisser tomber certains passages, bien trop infâmes à son goût.
Hauptmann devint au cours des siècles un savant versé dans de nombreux domaines. À l'aide du *Breuvage de l'Espace* et des vampires stellaires, il se rendit plusieurs fois à la bibliothèque de Celaeno.

Revers de fortune

À l'origine, la Confrérie voulait établir un royaume en Europe de l'Est. Il y eut certes deux tentatives concrètes, mais elles échouèrent lamentablement, la première à cause d'un bouleversement politique en Pologne, qui coûta la vie au descendant prometteur de Nophru-Ka et la deuxième dû à la mort accidentelle de l'« Enfant » causée par une créature conjurée.

Le plan stratégique

Lorsqu'un nouvel « Enfant » apparut enfin, les modifications radicales du monde et de la société du deuxième millénaire chrétien entraînèrent une extension de leurs plans. Le nouveau plan présente certaines similitudes avec le complot originel de Nophru-Ka contre Neferhotep Ier.

Le plan stratégique doit être mis en place à un moment désigné sous le nom du « Jour de la Bête » :

- Différents groupuscules extrémistes (indépendants les uns des autres mais gérés en réalité par New World Incorporated et donc par la Confrérie) doivent se soulever ce jour-là contre leur gouvernement et commettre des actes terroristes un peu partout sur la planète.
- Les membres des temples d'une nouvelle secte, celle de Rhon Paku, établie dans diverses métropoles et dirigée en secret par Lang-Fu, doivent alors y conjurer des dholes par leur chant (ils sont convaincus que ce chant et ce jour particuliers sont sacrés).
- Pour finaliser l'événement, Hauptmann, Lang-Fu et Edward Chandler se rencontreront en Égypte, sur le plateau de Gizeh, aux pieds du sphinx. Là-bas, ils invoqueront Nyarlathotep sous une forme connue comme « la Bête ». Elle dévastera tout d'abord Louxor, la résidence des pharaons, puis les pays limitrophes de la mer Méditerranée pour infliger mort et désolation du Caire à Ankara.

La destruction doit servir de catalyseur à la chute de plusieurs gouvernements influents. Dans ce chaos, Edward Chandler doit apparaître en public. Ce président charismatique du groupe NWI, bien entendu descendant de Nophru-Ka et jouissant d'une grande considération dans le monde entier, utilisera toutes les ressources de la NWI dans le combat contre les dangers qui menacent l'humanité. La victoire doit lui conférer une position de maître du monde.

Si, contre toute attente, cela ne fonctionnait pas comme prévu, le plan B serait mis en place : Edward Chandler attirerait à lui de nombreux pouvoirs sombres du Mythe, et les utiliserait cette fois *contre* l'humanité, jusqu'à la mettre à genoux.

Les chefs de la Confrérie aujourd'hui

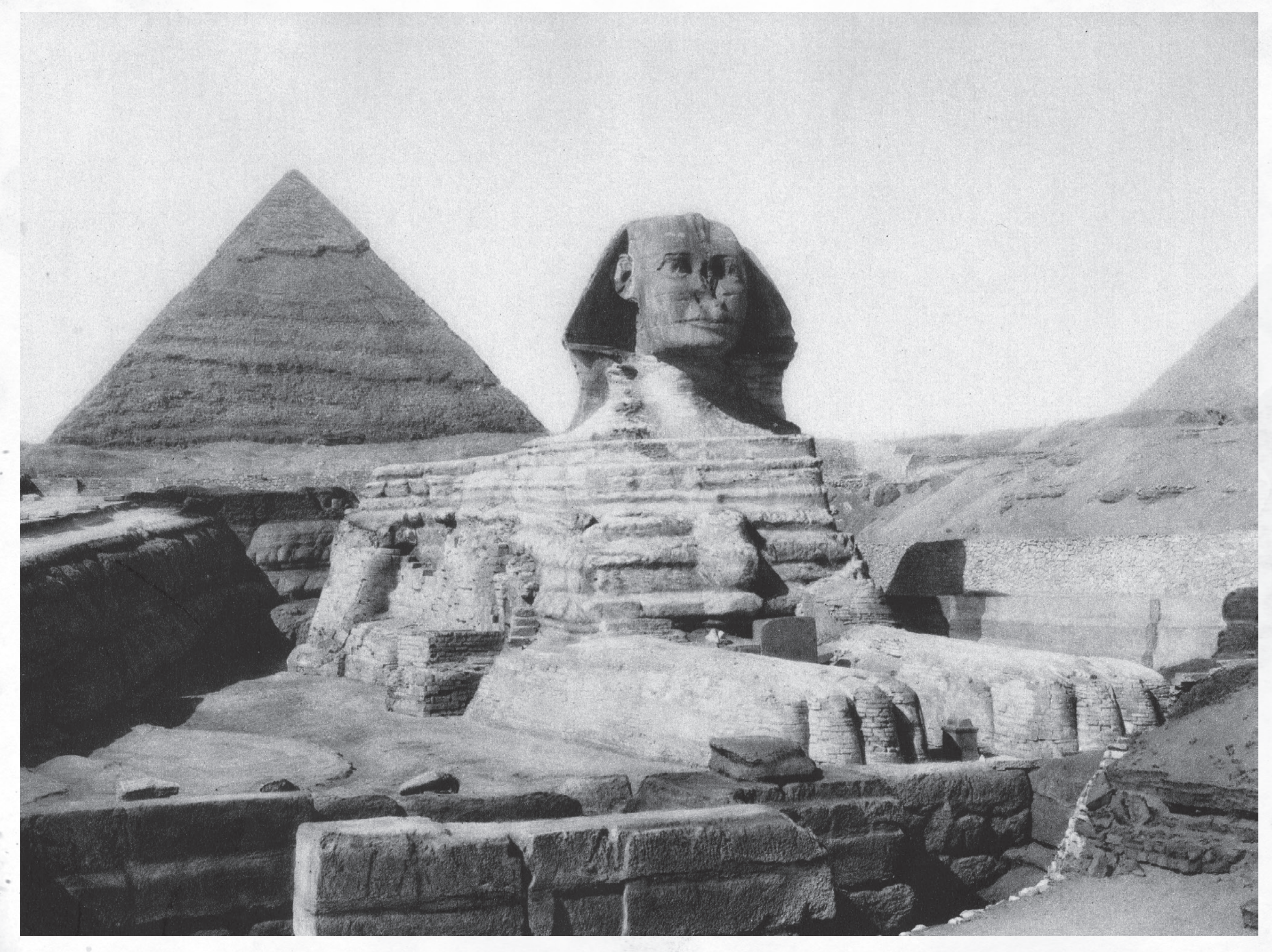
Lang-Fu est toujours aussi étroitement lié au culte des profonds. Il ne se limite plus au sud de la Chine, mais dispose d'une influence sur la côte ouest de l'Amérique du Nord, en particulier dans le quartier chinois de San Francisco.

Il facilite la livraison d'armes de NWI aux maîtres de guerre en Chine. Les profonds se chargent parfois du transport vers et depuis les bateaux. Lang-Fu a également entrepris de modeler et de développer la secte de Rhon Paku (voir ci-dessous).

Les personnages pourraient rencontrer Lang-Fu dans les **chapitres X et XIV**.

Le baron Hauptmann a assuré son entrée dans l'histoire de la Confrérie avec la formation d'Edward Chandler. Actuellement, il est certes la plus grande instance de la Confrérie pour les Fils de la Terreur, mais le travail parfait de ses scientifiques lui laisse peu de choses à faire. Extrêmement intelligent et retors, Hauptmann est un sadique invétéré qui se délecte des souffrances d'autrui. Il passe donc le temps en organisant des jeux bestiaux dans sa forteresse en attendant l'heure fatidique.

Les personnages rencontreront le baron Hauptmann dans le **chapitre VIII**.



Le sphinx joue un rôle important dans le « Plan stratégique ».

Edward Chandler

Edward Chandler présente une image idéalisée au public qui n'a bien sûr rien en commun avec la réalité. De nombreuses informations le concernant ont été publiées dans les journaux et les magazines, et depuis la fin de la guerre, divers articles ont été consacrés à sa carrière. La vie d'Edward Chandler est donc bien documentée dans la presse et les médias.

Si les joueurs montrent un intérêt pour ce personnage, le Gardien peut leur donner l' *Aide de jeu d'introduction n°1*, décrivant l'image exemplaire d'Edward Chandler dans l'opinion.

Les personnages peuvent ensuite choisir d'enquêter pour creuser un peu plus. Ces investigations resteront sans résultat probant, mis à part quelques informations qu'ils pourront glaner.

Il est difficile de prévoir à quel moment de la campagne les personnages commenceront à s'intéresser à Edward Chandler. Les informations les plus importantes sont par conséquent rassemblées ici. Les personnages peuvent ainsi suivre ces traces comme bon leur semble... ou pas.

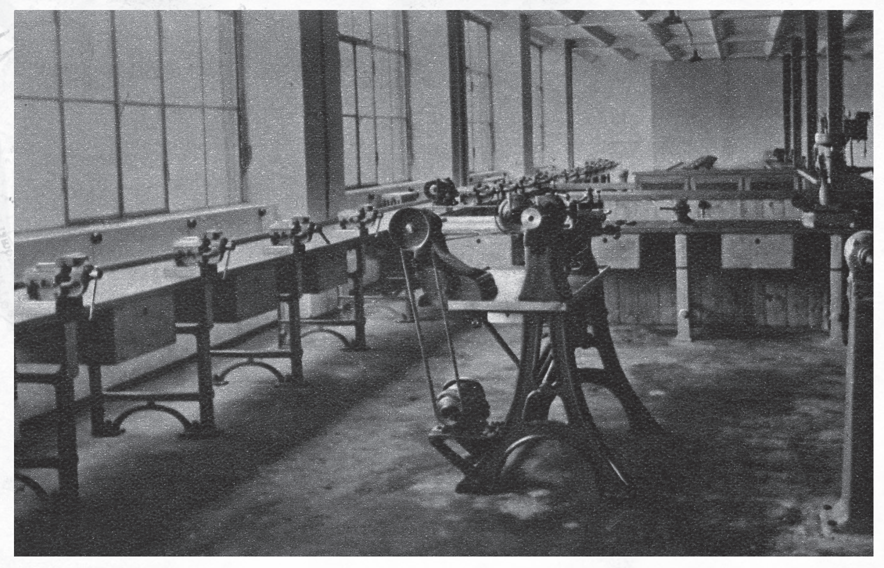
Chicago Tribune, 18/04/1927

CHANDLER À NOUVEAU NOMMÉ!

Le célibataire le plus apprécié de Chicago a été à nouveau nommé pour le prix Nobel de la paix. En 1925, c'était l'incroyable assistance de la Chandler Foundation dans de nombreuses zones de guerre du monde entier qui avait valu à Edward Chandler sa nomination. Aujourd'hui, c'est pour le concept exemplaire dont bénéficient les collaborateurs de son entreprise, New World Incorporated (NWI) ; il élève les simples ouvriers à un niveau de vie encore jamais atteint, non seulement dans notre beau pays, mais également à l'étranger.
Qui ne connaît pas cet homme intelligent et charismatique qui consacre sa vie au bien de l'humanité et a fait de son entreprise le plus grand groupe sur Terre ?
Son exceptionnelle ascension n'était pas gagnée d'avance. À dix ans, le jeune Edward, frêle et chétif, fut envoyé en Europe accompagné uniquement de précepteurs que son père, propriétaire d'une usine de machines et d'outils florissante avait choisis avec soin. La santé fragile d'Edward le condamna à un destin bien solitaire ; après avoir quitté Chicago, il ne garda aucun contact avec ses amis d'enfance.

Ce n'est qu'à dix-huit ans que sa santé fut suffisamment solide pour qu'il puisse commencer ses études, et il revint dans le pays de son enfance, si cher à son cœur.
Il put s'inscrire à l'université de Shermer, dans l'Illinois, et fut rapidement apprécié de tous ses camarades. Il obtint les meilleures notes et respirait la santé, de sorte qu'il put rejoindre en deuxième année l'équipe de football de l'université. Après l'obtention de son diplôme avec brio, il entra dans l'entreprise de son père où il commença au bureau de poste auxiliaire avant de gravir, un à un, les échelons de la hiérarchie.
En juillet 1910, alors qu'il occupait le poste de vice-gérant, ses parents périrent dans un tragique accident de voile dans la baie de San Francisco. M. Chandler prit la tête de l'entreprise et fit d'elle un groupe international aux intérêts étendus dans divers domaines.
La *Chandler Foundation* vit le jour en 1913, en mémoire de ses parents. Elle a déjà assisté de nombreuses régions touchées par les catastrophes et promeut, par des dons conséquents, des projets de recherche et d'économie qui contribuent visiblement au bien de l'humanité.
C'est ainsi que débuta son ascension fulgurante vers la notoriété.

Sous l'influence d'Edward Chandler, les prestations salariales et les participations aux bénéfices reviennent à présent aux employés du groupe NWI. En général, ces avantages sont également accessibles aux employés de l'entreprise à l'étranger. Par conséquent, les gouvernements accueillent avec joie les activités de NWI dans leur pays, ce qui facilite son accès à de nouveaux marchés. C'est tout cela qui a fait d'Edward Chandler l'une des personnalités les plus connues et les plus appréciées au monde.
Ces dernières années, les républicains et les démocrates lui ont proposé de se tenir à leurs côtés, en tant que vice-président. Personne, en effet, n'a oublié le mouvement citoyen des dernières élections présidentielles, qui voulait voir en lui le troisième candidat. Cependant, Edward Chandler a décliné les offres, indiquant qu'il n'avait « actuellement aucune ambition politique ».



Des conditions exemplaires dans les usines d'Edward Chandler.

Le vrai visage d'Edward Chandler

Edward Chandler est un descendant direct du prêtre égyptien Nophru-Ka et a été éduqué depuis tout petit afin de dominer un jour le monde. Ses parents occupaient le bas de la hiérarchie de la Confrérie et informèrent le Dr Ambrose Cornwallis, à Boston, de la naissance de la plus jeune progéniture de la lignée, le 1er février 1880 à minuit (la Chandeleur). Ambrose Cornwallis détecta la signification potentielle de la date de naissance et transmit aussitôt l'information au baron Hauptmann. Après avoir constaté qu'Edward pouvait en effet être l'« Enfant », son éducation fut organisée par l'état-major de la Confrérie.

Petite enfance

Edward Chandler vit le jour au nord de la ville de Chicago, dans la maison que ses parents avaient achetée à l'occasion de leur mariage. Il passa les dix premières années de sa vie dans un environnement de classe moyenne typique. Les années passant, Chandler Enterprises, l'usine de machines et d'outils de son père, devenait de plus en plus fructueuse grâce au soutien de la Confrérie.

À l'âge de dix ans, Edward fut envoyé à Boston. Après un bref séjour chez le Dr Cornwallis, il entreprit un voyage vers l'Europe avec le baron Hauptmann. Après la mort de ses parents, Edward conserva la propriété de la maison, qui fut mise en location. Les locataires actuels, **Ed** et **Norma Witherspoon,** ne peuvent livrer aucune information concernant la famille Chandler, car ils ne vivent ici que depuis le début de l'année 1924. Il reste peu de voisins de l'époque et leurs souvenirs se résument à quelques futilités.

Pour dénicher un ancien camarade, une Réussite extrême est nécessaire, ou bien une recherche ciblée dans l'état civil avec un jet de *Bibliothèque* pour trouver les voisins dont les enfants avaient l'âge d'Edward. On peut alors trouver **Theodore « Ted » Meyer**, qui habite encore Chicago, mais dans un autre quartier.

Aujourd'hui gérant d'un restaurant, Ted Meyer se rappelle avoir souvent joué avec Edward. Son ami ne lui semblait pas malade et il avait été étonné que son voyage en Europe soit justifié ainsi. Ils se perdirent de vue et ne reprirent jamais contact même après le retour d'Edward, car il étudiait dans une autre ville.

Séjour en Europe

Dans la forteresse du baron Hauptmann en Transylvanie, Edward Chandler s'initia aux connaissances occultes dans la bibliothèque. À seize ans, il fit plusieurs fois le voyage avec le baron Hauptmann dans la bibliothèque de Celaeno, dans laquelle ils étudièrent de puissants sortilèges afin de conjurer la Bête.

Le point d'orgue de sa formation fut un voyage en Égypte, pendant lequel le baron Hauptmann et Lang-Fu se retrouvèrent et chevauchèrent vers l'ouest, à la recherche de la caverne de Nophru-Ka, depuis longtemps oubliée. Pendant ce voyage, Edward Chandler eut des visions, réminiscences des souvenirs depuis longtemps refoulés dans la conscience collective de la lignée. Sous leur influence, il partagea son corps avec le prêtre de l'Antiquité dans une sorte d'existence hybride. Il ne s'agissait pas de la personnalité complète et originelle de Nophru-Ka, mais elle influença le développement de celle d'Edward Chandler.

Toute tentative de recherche concernant cette période de la vie d'Edward Chandler se solde par un échec. Il n'existe nulle part des documents sur son voyage en Europe, et rien d'officiel concernant son séjour sur place.

Études

Entre 1898 et 1902, Edward Chandler fit des études de gestion à Shermer dans l'Illinois. Il était aimé de tous et très actif, que ce soit dans les études ou dans l'équipe de football de l'université. Globalement, Edward Chandler a toujours réussi à dissimuler ses connaissances arcaniques et ses relations surnaturelles. Une fois cependant, il faillit commettre une erreur fatale pendant sa jeunesse. Lors d'une beuverie avec des camarades, Edward Chandler, peu habitué à l'effet de l'alcool, fit un commentaire cryptique sur des choses inconcevables qu'il avait lues et vues. Au début, personne ne crut à ses histoires à dormir debout ; mais quelques verres plus tard, il se laissa convaincre de leur faire une démonstration. Sur la route, ils agressèrent leur camarade **Mary Langley** qui croisait par hasard leur chemin et l'emmenèrent dans un parc. Ses cris perçants alertèrent la police qui trouva la jeune femme ligotée au sol, entourée de cinq jeunes hommes ivres morts qui entonnaient des chants bizarres à gorge déployée. Les jeunes gens furent aussitôt arrêtés, mais grâce à l'influence de la famille, cette histoire ne parut jamais dans les journaux. Un accord à l'amiable fut trouvé avec la famille de la jeune femme. Les livres d'or et les articles de journaux de cette époque regorgent d'informations concernant les activités et la popularité d'Edward Chandler.

Des personnages persévérants peuvent néanmoins découvrir son écart de conduite. La bibliothécaire de l'université, **Esther Langley,** est en effet la cousine de la jeune femme qui a failli faire l'objet d'un sacrifice humain et serait prête à raconter son histoire au cours d'un dîner en tête à tête, si un charmant célibataire portait un intérêt au passé d'Edward Chandler.

Politique

Lors des élections présidentielles de 1924, le républicain Calvin Coolidge était en lice contre le démocrate John W. Davis (et d'autres candidats, dont un communiste). En amont de ces élections, un mouvement citoyen de courte durée se forma ; il réclamait la candidature indépendante d'Edward Chandler. Malgré un engouement rapide, le mouvement s'essouffla vite après que l'intéressé eut indiqué qu'il ne se présenterait pas.

Après la victoire des républicains en 1924, il ne se passa pas deux ans avant que les démocrates proposent à Edward Chandler le poste de vice-président aux côtés du catholique Alfred E. Smith. Malgré son refus (ou pour cette raison), une offre identique fut faite par les républicains, qu'il refusa également.
En effet, en 1928, le républicain Herbert Hoover fut élu président aux côtés de l'Indien Charles Curtis et non d'Edward Chandler.
Son absence d'activité politique peut être constatée sans problème en discutant avec des fonctionnaires des deux partis, qui livrent les mêmes informations. Tout semble confirmer qu'Edward Chandler n'est aucunement attiré par ce domaine, ce que les deux partis regrettent à égal niveau.

Nominations au prix Nobel
Edward Chandler doit sa première nomination pour le prix Nobel de la paix à la création de sa Chandler Foundation en 1913. Il est incontestable que les innombrables actions de cette fondation ont sauvé la vie de nombreuses personnes dans les zones de guerre du monde. Le prix Nobel de la paix de 1925 fut finalement décerné au Britannique Austen Chamberlain, en tant que partenaire des négociations lors des accords de Locarno, et à l'Américain Charles Gates Dawes, pour la création du plan Dawes.
La nouvelle nomination de 1927 reposait sur le concept, dont bénéficient les employés de tous les sites du groupe NWI, offrant à de nombreux collaborateurs des conditions de travail presque utopiques. Cette fois, les prix furent décernés au Français Ferdinand Buisson, cofondateur et président de la Ligue des droits de l'Homme, et à l'Allemand Ludwig Quidde, président de la Deutschen Friedensgesellschaft, association pacifiste.



Edward Chandler à l'Union Club of Chicago.

Edward Chandler
48 ans, l'« Enfant »

FOR	70
DEX	80
POU	90
CON	70
APP	90
ÉDU	94
TAI	65
INT	100

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 18

Combat
• Esquive : 40% (20/8)
• Combat rapproché (corps à corps) 50% (25/10)
1D3+1D4 points de dégâts

Protection
9 points grâce au gilet pare-balles qu'il porte à chaque apparition en public, qui ne couvre cependant que le torse et évite les dégâts avec une probabilité de 50%

Compétences

Anthropologie	65% (32/13)
Archéologie	85% (42/17)
Arts et métiers (chant)	75% (37/15)
Bibliothèque	95% (47/19)
Comptabilité	90% (45/18)
Crédit	95% (47/19)
Droit	65% (32/13)
Histoire	95% (47/19)
Mythe de Cthulhu	53% (26/10)
Naturalisme	50% (25/10)
Occultisme	75% (37/15)
Persuasion	95% (47/19)
Pilotage (avion)	75% (37/15)
Psychologie	95% (47/19)
Sciences (astronomie)	60% (30/12)
(chimie)	55% (27/11)
(géologie)	50% (25/10)

Langues

Allemand	75% (37/15)
Anglais	99% (49/19)
Arabe	75% (37/15)
Chinois	80% (40/16)
Égyptien ancien	85% (42/17)
Espagnol	75% (37/15)
Français	85% (42/17)
Grec ancien	75% (37/15)
Latin	80% (40/16)
Roumain	75% (37/15)

Sortilèges
Appeler / Congédier la Bête

Si les personnages s'en donnent la peine et posent des questions à différents journalistes concernant les raisons du choix final, ils pourront découvrir que pour le prix de 1927, certaines voix s'étaient élevées en faveur d'Edward Chandler et que les motifs sous-jacents de la décision furent politiques. Dans les cercles médiatiques, on est convaincu que le prochain prix ira à Edward Chandler.

Edward Chandler aujourd'hui

Depuis longtemps, Edward Chandler fait des dons considérables à la ville de Chicago, qu'ils soient financiers ou non, ce qui lui a valu le titre de citoyen d'honneur. Il a donc obtenu l'autorisation d'ériger sur le Chandler Building un mât d'amarrage étincelant pour son aéronef toujours opérationnel.

Domicile

Edward Chandler habite les trois derniers étages du Chandler Building à Chicago Loop, 343 South Dearborn Street. Le reste du bâtiment sert de centre de gestion du NWI. Ce bâtiment de dix-huit étages fut construit en 1886. En 1907, on y ajouta deux étages, ce qui lui fit atteindre une hauteur de 84 mètres. Les façades sont recouvertes de terre cuite décorée de reliefs de poissons, crabes, aigles, dragons et autres créatures mythologiques.
Personne ne rentre sans invitation personnelle dans ses appartements privés. Parmi les six domestiques (un majordome, une cuisinière, deux serviteurs et deux femmes de chambre), 1D6 sont toujours présents. En cas d'accès au « Saint des Saints » d'Edward Chandler, le butin est plutôt décevant ; aucun livre du Mythe ni journal intime mentionnant les détails de machinations ou autres plans, aucun artéfact ou objet de culte, rien qui puisse mettre les personnages sur une piste quelconque.
Néanmoins, une telle « visite » n'est pas non plus inutile. *Trouver Objet Caché* et *Chance* permettent aux personnages de trouver un étui à cigarettes suspect, au vu de sa mauvaise qualité apparente (dans un lieu choisi par le Gardien, mais adapté à la situation). Des photographies datant de son séjour en Europe se trouvent à l'intérieur. En fonction du moment de leur découverte, il est possible d'identifier la forteresse du baron Hauptmann en Transylvanie et les pyramides du Caire. Sur les photos d'Égypte, on distingue un vieux Chinois (Lang-Fu), à côté d'un jeune Edward Chandler. En revanche, l'« actuel » baron Hauptmann ne peut pas être identifié en raison de son dernier *Transfert d'esprit*.

Entrée des fournisseurs

Naturellement, un homme évoluant dans des cercles aussi élevés ne peut pas se permettre de ne pas avoir d'alcool chez lui, prohibition ou pas. Les livraisons régulières de champagne, bières allemandes et whisky sont prises en charge par le majordome **James Peters** qui paye les services du gang de la North River.
Ce gang, dirigé par George « old man » Bamboni, réussit dans les affaires malgré les temps difficiles pour la pègre organisée ; protection et pots-de-vin bien dosés y contribuent.
Les livraisons sont normalement effectuées par le rouquin **Danny « Irish » O'Shea** ou par le brutal « Big » Nick Pazarri, ainsi que par deux gardes du corps armés.
Si un personnage pouvait s'infiltrer dans le gang de la North River sous couvert de ses antécédents criminels (réels ou prétendus) ou grâce à des « références », il ne serait qu'une question de temps avant qu'il puisse faire partie d'une équipe de livraison et ainsi accéder aux appartements d'Edward Chandler. Il devra néanmoins faire preuve de *Discrétion* de difficulté ordinaire face à la vigilance du majordome.
Il faut noter ici que le destin du gang de la North River est traité dans l'aventure « *King of Chicago* » dans l'ouvrage du même nom paru chez Chaosium.

La vie de club d'Edward Chandler

Actuellement, Edward Chandler est en permanence accompagné de trois gardes du corps qui lui servent également de chauffeurs. Tous sont d'anciens policiers de Chicago. Si les personnages veulent les attaquer directement, ils doivent se préparer à une résistance bien rodée.
Une solution serait d'approcher Edward Chandler en public lors de ses visites régulières à l'*Union Club of Chicago,* 323 South Dearborn Street, où il rencontre ses partenaires commerciaux, des politiques et des personnalités éminentes. À l'origine, ce club fut fondé lors de la guerre civile pour former un front contre l'esclavage. Leurs activités furent plus tard l'engagement pour le droit de vote des noirs et des femmes, ainsi que l'établissement de diverses institutions culturelles. L'adhésion est onéreuse et l'accès au club ne se fait que sur invitation. Le restaurant est en revanche accessible à tous, mais les prix sont dissuasifs et la réservation conseillée.

3 gardes du corps
32 à 35 ans,

FOR	60
DEX	50
POU	50
CON	75
APP	45
ÉDU	50
TAI	70
INT	55

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive : 25% (12/5)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 62% (31/12)
  1D3+1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 62% (31/12)
  Matraque 1D6+1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (armes de poing) 70% (35/14)
  Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences

Conduite	65% (32/13)
Droit	30% (15/6)
Persuasion	33% (16/6)
Psychologie	39% (19/7)
Trouver Objet Caché	50% (25/10)

Langue
Anglais 50% (25/10)

New World Incorporated

Certes, NWI n'est pas le plus grand groupe du monde, mais l'entreprise dispose incontestablement d'un portefeuille très étendu, incluant certaines branches d'activités très prometteuses. Ses intérêts principaux se portent sur l'exploitation minière, le pétrole et la construction aéronautique. Il y a peu, NWI a acquis des chantiers navals sur les côtes des États-Unis et en Grande-Bretagne, qui travaillent depuis sur de nouvelles commandes. Les bateaux qui y sont construits sont d'un tout nouveau type et disposent de nombreux appareils de navigation électroniques fabriqués par une autre entreprise du NWI, à Oakland, en Californie. Ce laboratoire d'idées en électronique est le violon d'Ingres de l'entreprise et il ouvre régulièrement ses portes à un public avide de nouveautés. Chez NWI, on croit dur comme fer que cette filiale apportera encore à l'avenir des avancées bénéfiques à l'humanité.



Des conditions de travail agréables chez NWI.

Les intérêts de NWI, moins connus du public, sont constitués par un grand nombre d'actions et titres, des parts dans un studio de cinéma à Hollywood, une implication dans les banques internationales et des parts majoritaires dans une usine de munitions au Mexique.
Le siège social de l'entreprise se trouve dans le gratte-ciel de Chicago, dont les trois derniers étages abritent les appartements privés d'Edward Chandler.
Selon certaines rumeurs qui courent dans le monde des affaires, NWI aurait dernièrement tiré un peu trop sur la ficelle, et son capital serait insuffisant pour assurer sa solvabilité en cas d'éventuels problèmes financiers. On dit également à mots couverts que le gouvernement voit d'un mauvais œil certains aspects des placements financiers de NWI. Cependant, NWI jouit d'une confiance rare aux yeux du public.
Quelques employés en haut de la hiérarchie de NWI pressentent les implications politiques de leur entreprise, mais personne n'a la moindre idée de ce qu'Edward Chandler prévoit réellement. Le Gardien ne doit jamais oublier que l'immense majorité des employés est normale et qu'ils ne peuvent pas être considérés comme des « ennemis ». De plus, le groupe ne finance pas de commandos armés (contrairement aux soupçons pouvant être fondés pour une entreprise transposée dans le présent). Chez NWI dans les années 1920, seuls certains s'adonnent à des activités douteuses sur le plan éthique ou juridique ; les personnages les rencontreront vraisemblablement au cours de la campagne...
Si l'on souhaite approcher Edward Chandler via NWI, passer par sa secrétaire **Alma Lodge** s'avère la méthode la plus pertinente. Mademoiselle Lodge vit seule. Elle est dévouée à son chef, mais ne connaît pas ses ambitions réelles et encore moins les machinations de la Confrérie.



Alma Lodge

30 ans, secrétaire de direction

FOR	35
DEX	45
POU	55
CON	50
APP	55
ÉDU	65
TAI	50
INT	60

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat

• Esquive :	22% (11/4)
• Combat rapproché (corps à corps) 1D3 points de dégâts	25% (12/5)

Compétences

Arts et métiers (secrétariat)	95% (47/19)
Comptabilité	90% (45/18)
Crédit	25% (12/5)
Droit	31% (15/6)
Persuasion	40% (20/8)
Psychologie	50% (25/10)

Langues

Anglais	65% (32/13)
Allemand	50% (25/10)
Français	50% (25/10)

Les Fils de la Terreur

Le terme porte à confusion, car il suggère l'existence d'une organisation poursuivant des objectifs spécifiques, un peu à la James Bond.
Cette organisation n'est en fait pas homogène, et désigne lors des conversations entre le baron Hauptmann et les membres dirigeants de la Confrérie, les *zombies électroniques du Dr Dieter*, infiltrés dans divers groupes politiques du monde entier. Ce nom s'est ancré dans le discours et il est à présent régulièrement utilisé.
Le Dr Dieter est un scientifique de génie complètement fou. Il fut condamné pour meurtres en série en Allemagne et emprisonné. Cependant, le baron Hauptmann et la Confrérie organisèrent sa fuite et le transférèrent aux États-Unis où il travaille aujourd'hui pour NWI, près de San Francisco, sous une fausse identité.

Son génie technique a contribué au succès de nombreux projets de la Confrérie, qu'ils soient légaux ou non. Il est par exemple à l'origine de l'armement des bateaux actuellement fabriqués dans les chantiers navals de NWI.
Sa plus grande contribution au complot de la Confrérie est l'invention des Fils de la Terreur, humains dont l'esprit est totalement contrôlé par des implants cérébraux qu'il a développés avec un certain « Dr Lewis ». Ces « Fils » se sont infiltrés dans divers groupes politiques et servent à merveille les desseins de leurs pères.
L'orientation idéologique de ces groupes politiques importe peu. Le critère décisif est exclusivement leur propension à la violence. Dans quelques rares cas, il s'agit de groupes radicaux marginaux et dissidents dont les membres sont disposés à mener des attentats-suicides. Puisque les agents infiltrés sont capables de leur fournir des armes (avec bien sûr le soutien dissimulé de NWI), ils peuvent obtenir au fil du temps des postes influents, voir mener le groupe lors des attaques. Chaque groupe pense être libre et agir selon ses intérêts personnels, et rien ne laisse soupçonner que dans le monde entier, des groupes similaires aux orientations politiques différentes prévoient une attaque au même moment (le « Jour de la Bête »). Les objectifs de ces attaques sont principalement les capitales, les installations militaires, ainsi que les dirigeants politiques et économiques.

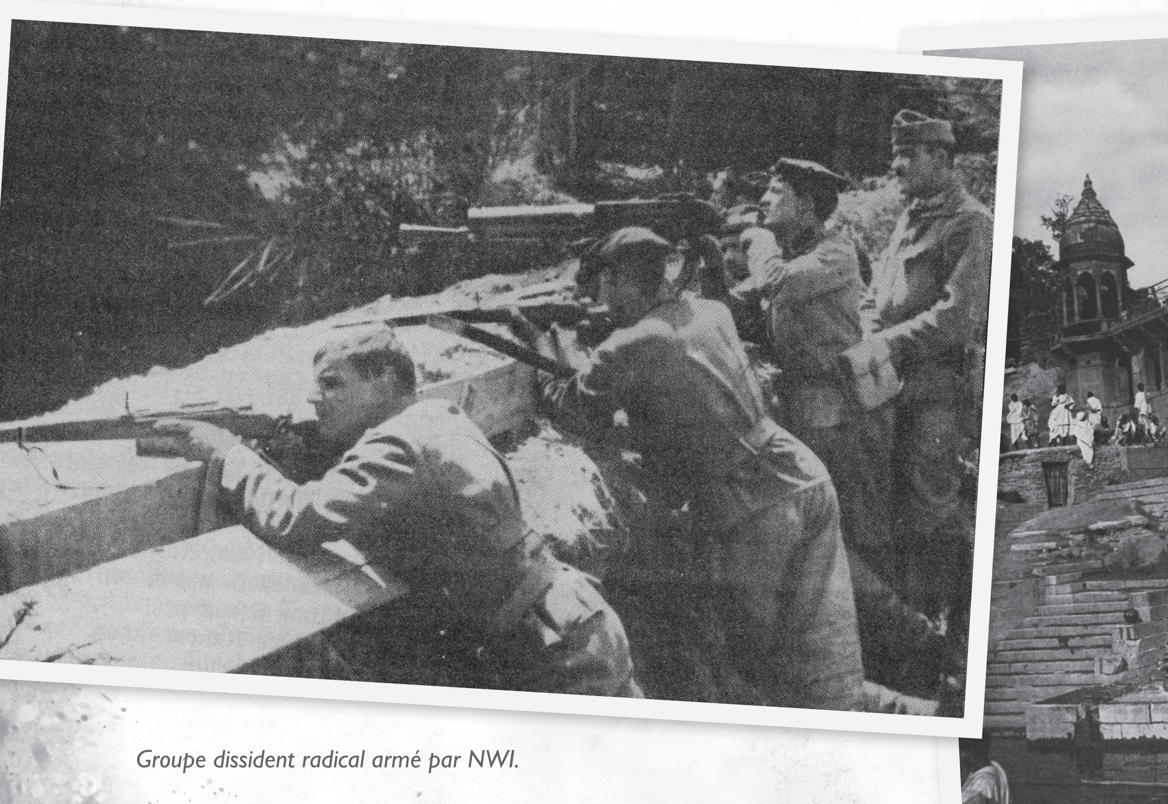
L'humour subtil du baron Hauptmann se perçoit dans le nom de cette branche du complot, qui fait allusion au nom arabe du sphinx : *Abu el-Hol*, « père de la terreur ».
Les personnages rencontreront pour la première fois les « Fils de la Terreur » dans le **chapitre V** et seront également confrontés au Dr Lewis. Ils feront face à d'autres « Fils » aux **chapitres IX et XIII**, et au Dr Dieter en personne dans le **chapitre XV**.

La secte de Rhon Paku

Selon la doctrine officielle, un homme mystérieux et saint eut une inspiration divine dans un village reculé, au cours de la guerre. Alors que son village était menacé par les combats, cet homme alla, dans la même journée, nu-pieds et sans arme, voir le commandant de chacun des camps. Il leur parla, ainsi qu'à leurs hommes, et les soldats déposèrent les armes et se détournèrent du village.
La nouvelle du miracle se répandit comme une traînée de poudre. L'homme fut recherché par tant de personnes souhaitant également l'inspiration divine, qu'une nouvelle religion vit le jour, la secte de Rhon Paku, du nom du saint. Les croyants se mirent en route dans le monde entier pour partager le message d'amour…

La nouvelle religion se répandit rapidement au cours de la dernière décennie. Ses fidèles sont principalement des jeunes, emplis de désillusions et coupés de tout, qui se sentent attirés par ce message d'amour fraternel avec une touche d'occultisme fascinante et attrayante.

Les temples
Les temples de Rhon Paku existent dans les villes suivantes : Berlin, Bruxelles, Hong Kong, Londres, Mexico, New York, Paris, Rio de Janeiro, San Francisco et Sydney. Pour cause d'interdiction, il n'y en a ni en Union soviétique ni dans les pays islamiques.
Ils sont indépendants et ne rendent de comptes qu'à Rhon Paku qui vit toujours dans son village reculé en Inde. La personne à la tête de chaque temple est un croyant local. Il reçoit les *Révélations de Rhon Paku* par la poste. Outre les nouvelles contemplations philosophiques du monde ornées de fioritures, elles comportent des consignes concrètes pour les rites devant aider à propager le message d'amour.
Les temples ne sont pas liés les uns aux autres, mis à part le fonds commun dans lequel les temples reversent leurs bénéfices afin de les répartir équitablement entre tous. Ce fonds est géré de manière extrêmement efficace par deux anciens comptables de NWI depuis un bureau situé à New York.



Groupe dissident radical armé par NWI.

Rien ne laisse soupçonner l'objectif réel de ce culte apparemment inoffensif, même pour ceux qui font partie de la secte de Rhon Paku. Les membres ainsi que les dirigeants du culte ne connaissent ni la Confrérie ni les autres groupuscules associés d'une manière ou d'une autre au Jour de la Bête.

Perspectives d'avenir
Tous les temples attendent l'arrivée prochaine d'une journée particulièrement sainte (en 1929). À ce moment, des prières spécifiques et des substances à brûler leur seront envoyées pour cet événement au déroulement crucial.

La vérité
En réalité, non seulement ces temples sont manipulés par la Confrérie, mais l'ensemble de la secte a été montée de toutes pièces par Lang-Fu. La légende du message de paix n'est que pure propagande. Cet homme soi-disant saint n'est qu'une marionnette, un homme inoffensif, d'un âge avancé, souffrant d'hydrocéphalie, surveillé en permanence par deux personnes de confiance de Lang-Fu. Auparavant, les gens de son village le prenaient pour un fou, mais depuis que les Chinois sont arrivés et qu'ils ont quasiment acheté la totalité du village, tout va bien et on ne dit que du bien de lui. Les deux Chinois habitent dans un sanctuaire abandonné, où se trouve à présent le centre logistique de la secte, et bien sûr sans la moindre participation du soi-disant gourou.
Sans se douter de rien, les responsables des temples et leurs communautés entonneront, au même moment, un sortilège, qui appellera sur Terre les monstrueux dholes de leur lointaine planète d'origine. Pour garantir la réussite, des encens contenant de la fluorine devront être brûlés.
Il faut noter enfin que même le nom du fondateur de la secte est faux et qu'il est représentatif de l'humour du baron Hauptmann. « Rhon Paku » est en effet une anagramme de « Nophru-Ka » !
Les investigateurs trouveront les racines de la secte en Inde au **chapitre III** et pourront découvrir ses plans apocalyptiques au cours du **chapitre XIV** pour, espérons-le, les déjouer.

Artifice magique

On distingue habituellement deux types de procédures magiques permettant un lien avec des créatures étrangères à ce monde. Il existe d'une part le *sortilège de contact* par lequel on peut contacter des serviteurs et des races indépendantes pour obtenir des informations sur l'histoire, la magie, les dieux ou les créatures extraterrestres. Lorsque le sortilège est bien exécuté, il fonctionne toujours, excepté si aucune créature ne se trouve à portée. D'autre part, il existe le sortilège *Invoquer et Contrôler* pour les races supérieures et inférieures, afin de leur donner des ordres spécifiques à exécuter.

Les dholes, qui jouent un rôle particulier dans le plan du maître de la Confrérie, font partie d'une race supérieure et indépendante. Leur contact et leur appel ne sont pas aisés, mais un sortilège spécifique peut être utilisé :

Commander à un dhole : ce sortilège convoque un dhole qui peut être obligé d'obéir à un ordre. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et 1D6 points de magie au sorcier, ainsi que 1 point de magie aux participants. Le rituel requiert que l'incantation soit entonnée par un grand nombre de personnes qui connaissent les paroles à prononcer, même si elles en ignorent la signification profonde. Les psalmodies se poursuivent toujours pendant des heures avant qu'un dhole daigne se manifester. Les points de magie du sorcier sont confrontés à ceux du dhole lors d'un test opposé. S'il l'emporte, il lui donne un ordre et le monstre reste sous son contrôle jusqu'à ce qu'il lui rende sa liberté, que ce soit volontairement ou en perdant sa concentration, en s'endormant par exemple. Sinon, le dhole tente de dévorer toutes les personnes présentes avant de s'éclipser. Ce sortilège n'existe plus, à l'heure actuelle, dans aucun écrit terrestre.

Nom : Commander à un dhole

Effet : Un dhole apparaît et peut être contrôlé.

Catégorie : Créatures

Attribution : Créature du Mythe : dhole ; Ouvrage du Mythe : *Livre d'Eibon*

Participants : plusieurs personnes

Coût : POU / Points de Magie : 1D6 points de magie (sorcier), 1 point de magie (participants) / perte de SAN : 1D3 (sorcier), aucune perte de SAN (participants)

Type : Sortilège

Durée du sortilège : plusieurs heures

Durée de l'effet : jusqu'à ce que le sorcier lui rende sa liberté ou perde sa concentration

Lieu du sortilège : en extérieur ou dans d'immenses cavernes

Portée : maximum 100 km pour le dhole

Rituel : Le sorcier agit comme le chantre d'un groupe le plus grand possible qui répète ses paroles. Les chanteurs doivent connaître le sortilège même s'ils ne connaissent pas son effet. L'incantation doit être maintenue pendant des heures avant qu'un dhole apparaisse.

Technique de jeu : Le sortilège réussit automatiquement si un dhole se trouve à portée. Au bout d'une durée définie par le Gardien ou après 4D6 heures (uniquement la nuit ou dans la pénombre), le dhole apparaît sur le lieu de l'incantation. La taille du dhole appelé correspond au nombre de points de magie investi. Le sorcier peut essayer de commander au dhole en réussissant un test opposé de ses points de magie contre ceux du dhole. Le contrôle sur le dhole dure tant que le sorcier ne lui a pas rendu sa liberté ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration. Le dhole disparaît alors. S'il échoue, le dhole dévorera tous ceux qu'il peut atteindre avant de repartir.

Ce sortilège dispose d'un grand avantage : les personnes qui effectuent ce rituel n'ont pas besoin d'en connaître les conséquences. Il présente cependant deux grandes faiblesses : sa portée et les conditions qui limitent l'appel à un dhole. Pour éliminer ces inconvénients, Lang-Fu a trouvé un moyen, après des années d'études alchimiques, d'amplifier le sortilège. Cette amplification est possible en faisant brûler des substances dont le minéral *Blue John* est le plus important, mais aussi le plus précieux. Si le rituel est accompagné de cette technique, le sortilège atteint les dholes, où qu'ils soient, et 1D6 créatures répondent à l'appel. En raison du léger rayonnement radioactif de l'encens, les dholes ne se retirent pas aussitôt si personne ne tente de les contrôler (ce que les membres de la secte ne savent bien entendu pas) ; au lieu de cela, ils sèment mort et désolation sur les villes dans lesquelles ils ont été appelés.

Aperçu de l'histoire

Cet aperçu montre le déroulement des événements, afin de donner au Gardien une vue d'ensemble et qu'il puisse répondre aux questions des joueurs.

1733 av. J.-C. Les hommes de main du pharaon Neferhotep Ier tuent Nophru-Ka.

1732 av. J.-C. La famille et les fidèles de Nophru-Ka atteignent G'harne pour y attendre l'accomplissement de la prophétie.

1136 À Damas, Lang-Fu et le baron Hauptmann se rencontrent. Ils fondent la Confrérie de la Bête.

1138 La recherche de la descendance de Nophru-Ka commence.

1140 Découverte de G'harne (chapitre X).

1190 Le baron Hauptmann cofonde l'ordre des chevaliers teutoniques afin de dissimuler la Confrérie.

1212 Le baron Hauptmann est exclu de l'ordre pour hérésie.

1242 Le baron Hauptmann écrase les Mongols en Transylvanie et fait construire une forteresse qui abrite depuis lors les archives de la Confrérie.

1542 Le baron Hauptmann s'arrange pour obtenir l'original de *De Vermis Mysteriis* depuis la cellule de Ludwig Prinn.

1546 Le baron Hauptmann reçoit la visite d'Edward Kelley et du Dr John Dee. Pendant son séjour, John Dee traduit le *Necronomicon* en anglais, sur la base d'une version grecque possédée par le baron.

1628 Dirigés par l'archiprêtre Jan Savechik, des paysans révoltés expulsent le baron Hauptmann de sa forteresse. Il se rend donc en Amérique, où il noue des contacts utiles, entre autres à Boston.

1740 Lang-Fu visite la gorge de Galta en Inde.

1792 Le baron Hauptmann quitte l'Amérique et retourne dans sa forteresse.

1880

1er février - À minuit, Edward Chandler voit le jour à Chicago. Le Dr Cornwallis de Boston est aussitôt mis au courant.

6 février - Le Dr Cornwallis se rend à Chicago et constate qu'il pourrait bien s'agir de l'« Enfant ». Il télégraphie immédiatement la nouvelle au baron Hauptmann en Transylvanie. La Confrérie se met en branle.

1880-1890 Les agissements de la Confrérie entraînent une croissance fulgurante de la société Chandler Enterprises.

1886 Le baron Hauptmann se transfère dans un nouveau corps, celui du comte hongrois Spángylesz.

1890

janvier - Le Dr Cornwallis se rend à Chicago et revient à peine une semaine plus tard en compagnie du « jeune M. Edward » (9 janvier).

juillet - Le baron Hauptmann fait le voyage de Transylvanie à Boston le 21, offre au Dr Cornwallis des lunettes spéciales et repart vers l'Europe le 29 avec Edward.

23 octobre - L'épouse du Dr Cornwallis met les lunettes et est attaquée par une créature d'une autre dimension.

1891

3 juillet - Jeremy Cornwallis naît.

14 septembre - Le couple Cornwallis décède.

1896 Le baron Hauptmann entreprend avec Edward Chandler plusieurs voyages à la bibliothèque de Celaeno. Au même moment, dans les environs de la forteresse de Transylvanie, une vague de vampirisme se déclenche.

1897 Le baron Hauptmann et Edward Chandler voyagent en Égypte où ils retrouvent Lang-Fu et entreprennent une chevauchée dans le désert. Une fois qu'Edward Chandler a eu une vision dans la caverne, ils peuvent continuer jusqu'au tombeau de Nophru-Ka. Le trio y récupère divers objets dont il a besoin, tue son guide et scelle à nouveau le caveau. Au Caire, leurs chemins se séparent et Edward Chandler retourne aux États-Unis.

1898 Edward Chandler commence ses études à l'université de Shermer, dans l'Illinois.

1899 Edward Chandler est mêlé à un scandale étouffé par les autorités.

1902

mai - Edward Chandler termine ses études avec brio et occupe aussitôt un poste dans l'entreprise de son père, qui continue de se développer.

1907 Lang-Fu découvre « Rhon Paku » et en fait la marionnette d'une nouvelle secte.

1910

13 juillet - Les parents d'Edward Chandler décèdent lors d'un accident de voile initié par Lang-Fu et quelques profonds. Edward Chandler est le seul héritier et devient directeur général de Chandler Enterprises.

1913 Chandler Enterprises change de forme juridique et de nom. Elle poursuit et étend ses activités sous le nom de NWI.

février - En mémoire des parents d'Edward Chandler, la Chandler Foundation est fondée. Elle fait des dons pour les activités de recherches scientifiques et médicales et soutient financièrement les organisations d'utilité publique.

1917 Augusta Widdrington se joint à la secte de Rhon Paku, et c'est à elle que l'on doit la plus grande partie de son expansion.

1920

23 août - En Allemagne, le Dr Dieter Heinmann est condamné à mort pour ses meurtres en série.

14 septembre - Le baron Hauptmann aide le Dr Dieter Heinmann à s'échapper. Ce scientifique de génie fou à lier travaille depuis pour NWI sous le nom de « Dr Dieter ».

1924 NWI acquiert en secret une usine de munitions à Mexico, qui approvisionne les Fils de la Terreur en armes dans le monde entier. Augusta Widdrington prend la direction du temple de Rhon Paku dans la gorge de Galta.

1925 NWI achète plusieurs chantiers navals

1927

mai - Patricia Bardwell est envoyée à Malte.

juillet - « Souffrez petits enfants » (chapitre I)

octobre - « Black Hills et autres secrets » (chapitre II)

1928

mars - « Le sanctuaire » (chapitre III)

juillet - « Le rêveur » (chapitre IV)

novembre - « London calling » (chapitre V)

décembre - « Les fils d'Horus » (chapitre VI). Le baron Hauptmann change de corps et prend celui du jeune secrétaire britannique Lionel Newman.

1929

janvier - « La chose dans le puits » (chapitre VII)

février - mars - « Le château des ténèbres » (chapitre VIII), « Le bal des îles » (chapitre IX), « L'expédition » (chapitre X) et « Les grandes salles de Celaeno » (chapitre XI)

avril - « Les sables du temps » (chapitre XII)

juin - « Les montagnes de la lune » (chapitre XIII)

juillet / août - « Près de la baie : première partie » (chapitre XIV), « Près de la baie : seconde partie » (chapitre XV) et « La voix hors du temps » (chapitre XVI)

septembre - « Chasse au faucon » (chapitre XVII) et « Le jour de la Bête » (chapitre XVIII). En septembre, le marché des actions présente déjà des signes de faiblesse.

23 octobre - La panique s'empare des marchés et on assiste à leur effondrement. C'est le « jeudi noir » (en Europe on parle de « vendredi noir », car les effets ne se font sentir que le lendemain en raison du décalage horaire).

29 octobre - Ce « jeudi noir », les marchés s'effondrent, soit en raison des machinations de la Confrérie, soit en raison de la chute de NWI.

1930 Début de la crise mondiale

Weather
Continued Rain

DECATUR EVENING HERALD

50TH YEAR 24 Pages

Decatur, Illinois. TUESDAY EVENING October 29, 1929

THREE CENTS

WALL STREET IN NEW PANIC

LAKE FREIGHTER SINKS CLAIMING LIVES OF EIGHT

Coast Guardsmen Fight Waves to Save 66 From Drowning

2D DISASTER IN WEEK

Captain of 40 Years Old Steamer Goes Down as Ship Flounders

SENATOR BURTON, LONG LEADER OF OHIO POLITICS AND FRIEND OF PRESIDENT HOOVER IS DEAD

OHIO SENATOR DEAD

SEN. T. E. BURTON

FEAR SAFETY OF AIR LINER WITH FIVE ON BOARD

Southwest Joins in Second Great Search in Three Months

NEAR T. A. T. DISASTER

JOHN ROACH STRATON, NOTED FUNDAMENTALIST AND PASTOR OF CALVARY CHURCH IS DEAD

FUNDAMENTALIST DIES

DR. JOHN R. STRATTON

Bankers Finally Bring Selling to Halt Three Minutes Before Closing

Additional Staggering Losses Marked Against Even Strongest Issues at Close of Greatest Trading Day in History

NEW YORK, Oct. 29—Millions of dollars in backing from bankers, and statements of confidence from financiers, applied brakes to the stock market at the close Tuesday and prices swung upward in the last three minutes of trading.

But the rally was ended by the gong which closed the greatest day in the market's history and the books were closed with additional staggering losses marked against even the strongest issues.

Sidelights

Stockholm Bourse Has "Black Day"

Suspend Trading in Trans-America

Bankers' Move to Reduce Margins

Senator Watson Ordered to Take Rest in Florida

PARDON BOARD MEETS

NOKOMIS TRIP RIDER KILLED

Popular Young Miner Thrown Under Wheels of Speeding Cars

SNEED LEAVES STATE UNION

Vice President Says He Is Not in Harmony With Stand on Lewis

EXPECTING ACTION

MACHINERY CLOGGED

BELIEVE MAN WAS KILLED AND BODY PLACED ON TRACKS

DALADIER FAILS

WOMEN'S CLUB GIVES MODEL HUSBAND CUP

AUTO LICENSES SET NEW TOTAL

1,615,000 Issued to Bring $17,000,000 to State Road Fund

CATCHES 45-POUND COD

U. S. TOURISTS IN SOVIET

40 BOOSTERS GATHER IN PANA TO PUSH HIGHWAY

CONGREGATION WON'T LET PASTOR RESIGN, PREACHES FROM CHAIR



THE WEATHER

FORECAST FOR ILLINOIS

LOCAL TEMPERATURE

Taylorville A. C.'s Booster Fund, Raised to Secure New Industries, Deposited in Three Closed Banks

WEST NOT CONCERNED WITH TARIFF FIGHT, SAYS GRUNDY

M'KENDREE CO-EDS GET THEIR FOOTBALL BY WAY OF LECTURE

FERTILE POTATO PATCH

Déroulement de la campagne



Prélude

Dans la première partie de la campagne, les personnages rencontrent certains des éléments principaux (Paul LeMond, NWI, Rhon Paku et les Fils de la Terreur) sans se douter nécessairement de leurs liens. Chaque scénario de la première partie peut être joué seul et il est possible d'en ajouter d'autres. Seules les dernières aventures s'imbriquent parfaitement.

Pour que le lien avec le PNJ Paul LeMond soit crédible, le **chapitre I** se passe un an avant le début de la campagne, au cours de l'été 1927. Les **chapitres II et III** suivent, avec deux autres aventures introductives en automne 1927. L'été 1928 sonne le départ de la campagne avec le **chapitre IV**. Jusqu'aux **chapitres V et VI** qui suivent, en novembre 1928, il se passe suffisamment de temps entre les aventures pour soigner les dégâts mentaux et physiques.

Sans le remarquer, les personnages seront ainsi les témoins des premiers pas d'un complot mondial coordonné.

Chapitre I « Souffrez petits enfants »

Les personnages qui s'intéressent aux choses occultes rencontrent Paul LeMond, médium bien connu à New York. Lors de l'un des voyages organisés par son responsable dans une maison hantée, ils participent à une séance de Paul et sont malencontreusement confrontés à de vrais esprits. À la fin du scénario, ils doivent s'être liés d'amitié avec Paul LeMond ainsi qu'avec le riche Robert Carrington. Ils ont ainsi deux contacts qui se révéleront importants et utiles au cours de la campagne.

Chapitre II « Black Hills et autres secrets »

Ici se passe la première rencontre avec NWI. Sur ordre de l'entreprise, les personnages qui se connaissent déjà, d'une manière ou d'une autre, se rendent dans le sud du Dakota pour enquêter sur des morts suspectes dans une mine. Les insectes de Shaggaï se révèlent être la racine du mal. Si les personnages viennent à bout du problème, NWI leur sera réellement reconnaissant. L'étrangeté de la situation ne sera décelée que plus tard si les personnages se demandent a posteriori ce que NWI veut faire de l'uranium exploité dans cette mine.

Chapitre III « Le sanctuaire »

La tentative d'acquisition d'une terre au nord de l'Inde, qui se trouve en possession du gourou d'une secte reculée, confronte les personnages à Rhon Paku, ses deux gardes chinois et sa représentante la plus folle. Au sein de cette communauté pacifique, la mort guette sous la forme d'un dhole, conjuré par les incantations rituelles des croyants qui ne se doutent de rien. À la fin du chapitre, les personnages doivent penser que le danger venant de la secte est écarté, et ils seront d'autant plus surpris lorsqu'ils apprendront son expansion dans le monde entier.

Chapitre IV « Le rêveur »

Les premiers liens importants sont noués. Les personnages (pouvant être recrutés à loisir parmi ceux des trois aventures précédentes) se rendent à New York pour enquêter sur la disparition de leur ami Paul LeMond. Dans ce chapitre, les personnages n'apprendront rien de plus sur la Confrérie, mais découvriront les antécédents psychiatriques de Paul et les rêves prémonitoires étranges qui le hantent depuis lors. Quelles que soient les erreurs que les personnages font dans ce scénario, Paul doit impérativement survivre pour servir de source d'informations et de conseil dans la suite de la campagne.

Certains personnages commencent à souffrir de rêves semblables dès ce chapitre.

Chapitre V « London calling »

Les derniers signes annonciateurs de la catastrophe conduisent les personnages à Londres. Au début de ce chapitre, la signification particulière des rêves de Paul LeMond doit déjà être connue. De cette manière, lorsqu'il leur raconte qu'il a vu Londres brûler dans ses rêves, les personnages voudront s'y rendre sur-le-champ. À Londres, ils tombent sur des terroristes qui veulent anéantir le gouvernement britannique. Ils découvrent ainsi l'un des premiers fils directeurs du complot mondial que la Confrérie a élaboré.

Chapitre VI « Les fils d'Horus »

Suite directe du chapitre précédent, les personnages sont contraints par les événements de se rendre le plus rapidement possible en Égypte. Ils deviennent contre leur volonté des donneurs d'organes pour un rituel blasphématoire de la Confrérie du Pharaon Noir.

Descriptions régionales

Dans cette partie, l'**Inde** est décrite en détail, ce qui peut permettre de préparer d'autres aventures cthuloïdes dans cette région du monde.

Les rêves de Nophru-Ka

Dans la seconde partie de la campagne, les personnages ont non seulement appris l'existence de la Confrérie de la Bête, mais aussi leurs liens avec elle, tout du moins ceux de leurs ancêtres…

Les scénarios les conduisent de Boston à Malte, en passant par la Transylvanie. Des incursions dans le Moyen Âge et sur une autre planète sont prévues, avant que l'action ne les conduise une fois de plus en Égypte. Les aventures sont étroitement liées les unes aux autres et se déroulent au cours des premiers mois de l'année 1929.

Chapitre VII
« La chose dans le puits »
Les rêves de Paul LeMond et de certains personnages indiquent qu'une série de meurtres d'enfants à Boston joue un rôle important dans l'asservissement menaçant l'humanité. Des recherches immédiates conduisent les personnages à une créature-enfant monstrueuse qui vit dans un ancien puits. Ils découvrent des indices concernant l'existence d'une organisation vieille de plusieurs siècles, appelée la Confrérie de la Bête et dont le repaire se trouve en Roumanie.
Lors de cette aventure, les personnages ont de plus la possibilité de contrecarrer les plans de Nitocris qui se trouve justement à Boston pour établir le contact avec NWI.

Chapitre VIII « La forteresse »
Les indices de l'aventure précédente conduisent les personnages à une forteresse en ruine en Transylvanie, où vit la tête pensante de la Confrérie, qui poursuit la mise en œuvre de ses plans infâmes. Cet homme, le baron Hauptmann, est sur le point de quitter la région, car le complot forgé sur plusieurs siècles commence enfin à porter ses fruits. Certes, il n'est pas sûr que les personnages le rencontrent en personne, mais ils entreront certainement dans sa forteresse et y trouveront certaines informations (en plus des horreurs de toutes sortes qui hantent les catacombes) qui leur permettront de découvrir plus de détails sur les desseins de la Confrérie.
Ils trouveront entre autres des cartes et autres indices les conduisant au tombeau secret du prêtre Nophru-Ka de l'Égypte antique.

Chapitre IX « Le bal des îles »
Avant de pouvoir atteindre l'Égypte, les personnages se retrouvent contre leur gré sur l'île de Malte. Ils sont utilisés comme des marionnettes dans un plan diabolique des Fils de la Terreur qui détruisent l'équilibre fragile de la politique et veulent amener les grandes puissances américaine et britannique au bord de la guerre. Pour cela, ils déversent sur l'île méditerranéenne une vague de terreur sanguinaire. Les personnages, considérés comme des agents des services britanniques et devant donc agir comme tels, sont utilisés dans le même temps comme des pions par les Fils de la Terreur et doivent se battre pour ne pas sombrer dans ces intrigues politiques. Une fois qu'ils auront réussi à écarter tout danger, la voie vers l'Égypte sera libre.

Chapitre X « L'expédition »
À peine les personnages sont-ils arrivés à Alexandrie, que leurs âmes s'égarent dans les corps de leurs ancêtres à cause d'un artéfact magique. Ces ancêtres ont tous participé à l'expédition du baron Hauptmann et de Lang-Fu à G'harne ! Ils revivent ici la fin de l'expédition comme s'ils y étaient. À moins que ce n'ait été qu'une vision dans laquelle ils ont eu accès aux souvenirs de leurs ancêtres ? Cela permet aux personnages d'obtenir des connaissances importantes qui leur assureraient un voyage relativement sûr à la bibliothèque de Celaeno.

Chapitre XI « La bibliothèque »
Après ces événements, les personnages entreprennent éventuellement une escapade à Celaeno, où ils pourront découvrir des informations leur permettant de contenir le Jour de la Bête. Ils se retrouvent bien sûr confrontés à quelques autres créatures et personnes qui considèrent Celaeno comme leur propriété.

Chapitre XII « Le tombeau »
Une expédition archéologique de l'université de Miskatonic recherche actuellement le tombeau de Nophru-Ka depuis longtemps oublié. Leurs recherches reposent sur des informations erronées et les fouilles sur le site exact ne pourront commencer que lorsque les personnages auront recueilli les renseignements nécessaires. Ils se rendent alors dans le désert, à plus de cent cinquante kilomètres à l'ouest du Caire. Dès le départ, ils se font attaquer par des bandits. Ensuite, ils atteignent tout d'abord une grotte secrète dans laquelle ils sont témoins de la scène suivante : l'ombre de Nophru-Ka en train de prier son sombre dieu.
Une fois que les personnages se sont joints à l'expédition pour prendre part aux fouilles, le tombeau du prêtre est rapidement découvert. Après avoir réussi à entrer, ils constatent qu'il a déjà été ouvert par quelqu'un d'autre. Cependant, le tombeau ne manque pas d'indices de toutes sortes. Un membre clé de l'expédition appartient en fait à la Confrérie et œuvre en secret contre les personnages depuis leur arrivée au Caire.

Descriptions régionales
Boston, la **Transylvanie**, **Malte** et **G'harne** sont examinés à la loupe.

Le Jour de la Bête

Une suite rapide d'événements entraîne les personnages vers un succès total ou bien vers une défaite cinglante. Les dates de ce chapitre sont clairement définies. Le point culminant et la fin de la campagne, au **chapitre XVIII**, se passent le 22 septembre 1929.

Chapitre XIII
« Les montagnes de la lune »
Une fois de plus, des rêves étranges guident les personnages. Cette fois, c'est au Pérou qu'ils cherchent à découvrir ce qu'il se cache derrière les puissants tremblements de terre qui ont secoué plusieurs fois la région au cours de l'année passée. La région en question se trouve dans les Andes, en altitude. Comme les personnages vont bientôt le constater, New World Incorporated fait des essais d'exploitation dans la zone. Le camp des mineurs est parfaitement adapté



comme point de départ aux enquêtes des investigateurs. Les recherches dans la région des tremblements de terre indiquent que les fungi de Yuggoth sont ici particulièrement actifs. D'autres indices laissent penser qu'il existe des liens entre les mi-go et le camp NWI. Au cours de ce chapitre, les personnages devraient soupçonner qu'il existe des relations entre certains employés de NWI et la Confrérie. Dans tous les cas, leur périple se poursuit à San Francisco.

Chapitre XIV « Les enfants d'honneur de la mort »
Ce chapitre offre aux personnages la possibilité de découvrir les plans réels de NWI et de la Confrérie. Les fungi de Yuggoth ont extrait de la fluorine au Pérou. De là, elle est envoyée à San Francisco et transformée en encens dans un laboratoire secret au centre de la ville. Le Jour de la Bête, il doit être brûlé dans les temples de Rhon Paku. Cet encens est le composant matériel du sortilège d'appel des horribles dholes depuis leur planète éloignée, afin qu'ils se déchaînent sur quelques grandes villes du monde. Les membres de la communauté du temple de Rhon Paku connaissent aussi peu le rôle que leur a confié la Confrérie que leur *spiritus rector* en personne et menacent en toute innocence d'en devenir les complices.
Cette branche du complot est orchestrée par Lang-Fu, le magicien chinois ancestral, qui dirige un culte de profonds sur la côte sud de la Chine. Sur une plage abandonnée du nord de San Francisco, il conduit des rituels en l'honneur de Dagon et d'Hydra, ce dont les personnages peuvent être les témoins.
Après avoir découvert le lien entre la Confrérie et les temples de Rhon Paku, les personnages peuvent tenter d'empêcher la conjuration catastrophique des dholes lors du Jour de la Bête.


Dans la jungle de l'Amérique du Sud.

Chapitre XV « Terreur technique »
Pendant que les investigateurs se trouvent à San Francisco, ils sont attaqués dans leur chambre d'hôtel par d'horribles créatures. Les journaux du lendemain laissent supposer que les laboratoires d'essais de NWI, à Oakland, de l'autre côté de la baie de San Francisco, pourraient avoir un lien direct avec l'attaque.
Lors d'une visite d'un laboratoire, les personnages peuvent se faire une idée des avancées étonnantes obtenues par les chercheurs de NWI en sciences naturelles et techniques. Alors que certains voient en cette visite une occasion de s'informer, d'autres voudront peut-être en profiter pour pénétrer dans la zone de sécurité des laboratoires pour en apprendre plus sur ce que mijotent NWI et la Confrérie.
Le directeur du laboratoire, le Dr Hans Dieter, se révèle être un scientifique fou, tel qu'on ne les trouve que dans les livres. C'est lui l'instigateur de l'attaque nocturne sur les personnages. À la demande de NWI, il a implanté dans le cerveau de victimes triées sur le volet, un appareil qui les transforme en zombies électroniques. Ces derniers se sont infiltrés dans différentes organisations du monde entier, occupent des postes importants, et mèneront pendant le Jour de la Bête des attaques massives simultanées contre les sièges des gouvernements et les points militaires de premier ordre afin de générer un chaos d'une ampleur maximale. Dans les laboratoires de NWI, les personnages peuvent tomber sur des documents qui leur permettront d'avertir à temps les gouvernements des États-Unis et d'autres pays du danger qui les menace, afin qu'ils puissent prendre les mesures nécessaires.

Chapitre XVI « La voix de l'au-delà »
Dans cette brève aventure à New York, les investigateurs veulent parler en personne à la cause de toutes ces horreurs avant leur départ en Égypte. Ils essayent, dans le cadre d'une séance avec Paul LeMond, de contacter l'esprit de Nophru-Ka. Cela donne également la possibilité de revoir les PNJ les plus importants qui gravitent autour du médium. Lorsque l'heure de la séparation arrive, chacun espère que ce ne sera pas un adieu...

Chapitre XVII « Chasse au faucon »
Le point culminant de la campagne conduit à nouveau les personnages en Égypte. Ils seront tout d'abord mêlés à des machinations qui ne sont en rien liées à la Bête, même si la première impression le laisse penser. Au lieu de cela, les investigateurs pourront gagner de nouveaux alliés pour le final, s'ils éclaircissent une affaire obscure de meurtres en série. Cependant, ils pourraient tout aussi bien trouver le repos éternel dans les sables du désert, juste avant le dénouement.

Chapitre XVIII « Heure zéro »
La dernière aventure de la campagne entraîne les investigateurs dans la ville de Gizeh, célèbre dans le monde entier pour son sphinx et ses pyramides. Là-bas, les personnages rencontreront à nouveau le baron Hauptmann et Lang-Fu, qui se trouvent en compagnie d'Edward Chandler et de quelques gardes du corps arabes très antipathiques. Les trois compères tentent d'appeler la Bête, créature ressemblant à un sphinx sans visage. Leur appel dans le brouillard matinal du 22 septembre sonne le commencement du Jour de la Bête. Simultanément, les Fils de la Terreur commettent des attaques terroristes dans de nombreuses grandes villes (si les investigateurs n'ont pas entre-temps réussi à les en empêcher).
Ce chapitre doit être le plus délicat pour les investigateurs. Ils doivent trouver une méthode pour arrêter Edward Chandler et la Confrérie. La solution la plus sûre est suicidaire, mais les personnages courageux auront peut-être une petite chance de sortir victorieux de cette confrontation finale.

Descriptions régionales
Cette partie contient une description détaillée de **San Francisco**.

Personnages joueurs

La campagne est longue, les dangers nombreux et les morts inventives guettent à chaque coin de rue. Il relèverait presque du miracle qu'un joueur garde le même personnage d'un bout à l'autre des 18 aventures. Selon l'usage, les pertes au cours de la campagne seront remplacées sans trop de soucis par de nouveaux personnages qui rejoindront le groupe de manière plus ou moins crédible. Pour *La Bête*, une autre approche est proposée.

Trois groupes d'investigateurs

Le **chapitre IV** sonne le réel début de la campagne. Mais avant cela, trois aventures introductives indépendantes les unes des autres présentent des facettes importantes de la campagne. Il est recommandé de jouer ces aventures avec trois groupes distincts, car les exigences et besoins en compétences sont légèrement différents.

Le **groupe 1** (pour le **chapitre I**) peut être composé de néophytes qui sont assez curieux pour participer à l'expérience de la maison hantée. Les membres du groupe peuvent s'y rencontrer.

Le **groupe 2** (pour le **chapitre II**) doit déjà disposer d'une certaine expérience des événements étranges, des phénomènes bizarres ou des énigmes déstabilisantes. Cependant, c'est la première fois qu'ils sont engagés pour résoudre de vrais problèmes. Ces investigateurs doivent s'être déjà rencontrés au cours d'aventures précédentes.

Le **groupe 3** (pour le **chapitre III**) se rend sur un autre continent. Les investigateurs doivent y être prédestinés par leur histoire personnelle, leur profession et leur état de santé. Les personnages n'ont pas besoin de se connaître au préalable.

Entre les trois personnages de chaque joueur, il est recommandé de créer si possible des liens personnels, de sorte qu'ils puissent parler des aventures qu'ils ont vécues. Ils ont également ainsi une raison d'enquêter sur la mort de l'investigateur précédent et de rejoindre directement le groupe dans l'aventure suivante.

La solution Janus

Une solution particulièrement élégante pouvant être proposée est l'appartenance de certains personnages à la société Janus, dont l'objectif est d'enquêter et de résoudre des mystères.

Si le Gardien utilise cette société, non seulement il existe un dénominateur commun entre les personnages survivants et les « nouveaux », mais elle représente une facilité d'intégration dans l'aventure ou une possibilité d'aide au cours de la campagne. De nombreux membres de la société s'intéressent aux choses occultes et ils se bousculent au portillon pour prendre la place du défunt.

La *société Janus* est particulièrement présente à Boston, Calcutta, Londres, Bucarest, Vienne, Lima et Le Caire.

Pertes et personnages de remplacement

Avec trois personnages par joueur, il ne devrait pas être nécessaire d'introduire de nouveaux investigateurs pendant un bon moment.
Si cela s'avère tout de même nécessaire, une méthode assez répandue est d'accueillir son successeur sans demander trop de détails quant à sa motivation.

L'ami d'un ami
La variante classique pour remplacer un personnage est d'introduire dans le groupe un investigateur totalement inconnu en le présentant comme le « meilleur ami » de l'un des survivants ou de le présenter d'une manière ou d'une autre lors de l'accroche de l'aventure suivante, sans trop se demander pourquoi ce personnage se range aux côtés des survivants et poursuit l'aventure avec eux.

Cette solution est acceptable en dernier recours, mais il est possible de faire mieux.

Cauchemars
Le Gardien peut utiliser des personnages dont les ancêtres ont participé à l'expédition vers G'harne. La seule condition est bien sûr que ces ancêtres aient pu avoir des descendants.
Ce dénominateur commun parmi les personnages de remplacement doit être inconnu des joueurs, tout du moins jusqu'aux événements du **chapitre X** pendant lequel certains personnages pourront s'en apercevoir.
Le cercle de personnages concernés souffre, comme Paul LeMond, de rêves récurrents, dont le thème tourne autour de la Bête. L'entrée dans un groupe d'investigateurs décimé serait possible par l'intermédiaire de Paul LeMond. Le « nouveau » ayant pris contact avec lui à cause de ses rêves, Paul a pu lui parler des investigateurs.

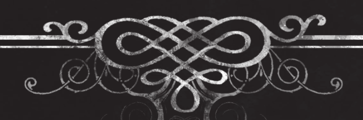


chapitre I

Souffrez petits enfants



Où le premier groupe d'investigateurs fait connaissance en affrontant une abomination venue du passé…



Investigation	**5/5**
Action	**1/5**
Exploration	**5/5**
Interaction	**4/5**
Mythe	**0/5**
Style de jeu	**Investigation occulte**
Difficulté	**Débutant**
Durée estimée	**4-6h**
Nbre de joueurs	**3-5**
Type de personnages	**Investigateurs intéressés par le paranormal**
Époque	**Été 1927**

Chronologie

Le Jour de la Bête s'ouvre avec ce scénario, dont l'histoire n'a aucun lien avec l'intrigue générale de la campagne. Il est destiné à un premier groupe d'investigateurs composé de personnages ayant une appétence pour la chose surnaturelle.

Implication des investigateurs

Les investigateurs ont répondu à une annonce parue dans les journaux pour participer à un « week-end expérimental » organisé par le célèbre médium Paul LeMond.

En quelques mots

Le médium Paul LeMond a été engagé pour entrer en contact avec l'esprit d'une petite fille morte à l'âge de six ans, et ainsi prouver la présence de fantômes dans une résidence familiale. Après une rapide visite de la maison, une première séance de spiritisme est organisée pour communiquer avec un fantôme, et ainsi se rendre compte qu'il y a plusieurs esprits qui hantent la demeure. Une deuxième séance médiumnique, organisée immédiatement après, permet d'apprendre qu'un « Rejeton de Satan » habite la maison. La nuit venue, les premiers cas de possession ont lieu. Entre ces événements, les personnages doivent réussir à comprendre ce qui s'est autrefois passé dans cette vieille maison. Une séance d'exorcisme peut permettre de se débarrasser du fantôme responsable des tragédies passées. Les investigateurs parviendront-ils à libérer les esprits prisonniers avant de prendre le bus qui les ramène à New York ?

Enjeux et récompenses

- **Faire connaissance.** Ce scénario permet au premier groupe d'investigateurs de faire connaissance avant le début des événements qui vont rythmer la campagne.
- **Libérer Jenny Carrington.** Les investigateurs vont pouvoir libérer les esprits des deux enfants. Pour les remercier, Robert Carrington leur promettra son soutien financier en cas de besoin. Il reviendra, quoi qu'il arrive, à partir du **chapitre V**.
- **Faire connaissance avec Paul LeMond.** Côtoyer Paul LeMond va permettre aux investigateurs de développer un lien psychique avec lui. Après ce scénario, au moins un investigateur restera en contact avec lui.

Ambiance

Souffrez Petits Enfants est un scénario « maison hantée » à la structure relativement classique. Afin d'en appréhender au mieux l'ambiance, le gardien peut s'inspirer des films suivants : *Les Innocents* (Jack Clayton, 1962), *La maison du diable* (Robert Wise, 1963), *Sinister* (Scott Derrickson, 2012), *La dame en noir* (James Watkins, 2012) ou *The Conjuring* (James Wan, 2013).

À l'affiche

La demeure Tannerhill

C'est dans cette vieille bâtisse que se déroule le scénario. Les légendes disent qu'elle a abrité le Rejeton du Diable.

Luther Lee, Katherine Tannerhill et Jenny Carrington

Ces trois fantômes hantent la demeure Tannerhill. Les deux premiers s'opposent l'un l'autre, la troisième n'est qu'une malheureuse conséquence de leur affrontement.

Robert Carrington

Cet industriel est le propriétaire de la demeure Tannerhill. Il a fait appel à Paul LeMond afin de démontrer que la maison est hantée et ainsi pouvoir la faire exorciser. Robert Carrington est l'un des protagonistes récurrents du *Jour de la Bête*.

Paul LeMond

Ce célèbre médium new-yorkais a été embauché pour résoudre l'énigme de la demeure Tannerhill. Paul LeMond est l'un des protagonistes récurrents du *Jour de la Bête*. L'un des investigateurs doit se lier d'amitié avec lui à la fin du chapitre.

Herbert Whitefield et Cecillia Peters

Il s'agit respectivement de l'agent de Paul LeMond et de l'une des participantes du week-end. Ils n'ont qu'un rôle secondaire dans ce chapitre, mais ils auront une place plus importante dans les **chapitre IV** et **XVI**. Ce scénario est donc l'occasion de commencer à poser ces deux personnages.

Au village de Corbis Wood, dans le New Hampshire, un phénomène surnaturel terrifiant dure depuis plusieurs siècles. La vieille et mystérieuse demeure de Tannerhill abrite un sombre secret depuis les deux morts qui se sont produites au XVIIe siècle. Après avoir été laissée à l'abandon durant une génération complète, Tannerhill est désormais habitée, et une abomination venue du passé se prépare à prendre possession du présent.



La situation de départ du chapitre I

Ce chapitre ne demande pas de conditions préalables, ce qui semble logique, car aucune aventure précédente ne peut être utilisée comme point de départ.
En ce qui concerne le domicile de Paul LeMond, à Manhattan, et l'échange important de lettres entre les personnages et Paul à la fin de l'aventure, il serait utile que les personnages de ce premier groupe n'habitent *pas* à New York.
Vous trouverez toutes les informations pour l'entrée en scène des personnages dans le paragraphe « Le commencement ».

Les événements de ce chapitre
Les personnages visitent une maison hantée, enquêtent sur la nature réelle des trois esprits et participent à une séance de spiritisme.
Ils font alors la connaissance de deux personnes qui joueront un rôle clé au cours de la campagne. Il faut en particulier nommer Paul LeMond, dont les rêves prémonitoires influent sur la campagne. Au début de ce chapitre, Paul exerce le métier de médium depuis à peine un an. Les événements présentés ici se passent en juillet 1927, un an avant ceux du **chapitre IV**.
L'homme d'affaires Robert Carrington sera également très important au cours de la campagne, car il sera prêt à les aider financièrement.
En outre, même s'il n'est pas perçu au début, les personnages et Paul LeMond développent une sorte de lien psychique, dans une certaine mesure surnaturelle, qui peut se révéler utile au fur et à mesure de la campagne.
Les événements de ce scénario n'ont pas de rapport direct avec le Mythe. La menace surnaturelle vient des esprits de la demeure Tannerhill, la maison hantée par excellence dans les histoires américaines classiques. Elle se trouve dans le petit village de Corbis Wood, dans le New Hampshire, mais si le Gardien le souhaite, elle peut très bien être transposée dans n'importe quelle autre petite communauté reculée, dans laquelle la croyance des sorcières des temps modernes faisait rage. Le pays de Lovecraft s'impose presque comme une évidence.

L'histoire

Marion Lee, « la sorcière »
La demeure Tannerhill fut construite en 1680 pour **Quinten Tannerhill**, un riche marchand. Son emplacement au-dessus du village de Corbis Wood aurait de toute façon inspiré des rumeurs de fantômes, même si les deux décès en 1699 et 1700 n'avaient pas rendu véridiques de telles légendes. L'épouse de Quinten, **Katherine**, ne pouvait pas avoir d'enfant. Il eut un fils hors mariage, **Luther**, avec **Marion Lee**, couturière de petite vertu. Lorsque Marion fut condamnée pour pratique de la sorcellerie, elle réussit à convaincre Quinten d'adopter leur enfant. Marion n'était pas une sorcière, mais sa silhouette ensorcelante suffisait à de nobreux puritains pour y croire. La question du père de l'enfant fut le sujet de bien des discussions, certains allant même jusqu'à murmurer que le garçon était le rejeton du Diable en personne.

Luther, fils de la « sorcière »
Lorsque Marion Lee fut pendue, Quinten Tannerhill tint parole, ce qui rendit sa femme Katherine furieuse. Katherine n'étant pas idiote, elle comprit rapidement la raison de la charité de son mari et éprouva une amertume grandissante face à son infidélité. En tant que puritaine « honorable », elle ne protesta jamais devant lui, mais reporta sa rancœur sur le petit Luther. Elle se mit en tête que l'enfant était souillé par le Mal et décida de le purifier. La « purification » consistait à l'enfermer dans la cave durant plusieurs jours, à l'affamer, à prier pour lui et à le fouetter. Quinten ne fit rien pour arrêter sa femme, la culpabilité de son adultère et le ressentiment à l'égard de l'enfant l'en empêchant. À terme, l'intégrisme de Katherine, sa colère contenue, son impossibilité de porter ses propres enfants et sa ferveur religieuse eurent raison de sa santé mentale. Luther mourut en 1699, battu à mort par Katherine. Quinten, voulant éviter la pendaison pour meurtre à sa femme, couvrit le crime et enterra le corps dans la cave.
La mort injuste de Luther explique aisément que son esprit ne trouva pas le repos et qu'il revint hanter la maison. Il n'était pas malfaisant, mais il avait été durablement marqué par sa triste vie et sa mort douloureuse. Il s'acharna sur Katherine, ne se rendait visible que pour elle et exerçait quelques menus pouvoirs d'esprit frappeur.

Katherine, tueuse d'enfant
Les phénomènes produits par l'esprit de Luther l'entraînèrent de plus en plus loin dans la folie. Elle nettoyait la maison de fonds en comble et se flagellait quotidiennement avec ardeur dans l'espoir de se libérer de l'esprit de l'enfant. À peine un an après avoir tué Luther, Katherine mourut d'hypothermie alors qu'elle priait. C'était un dimanche soir, au beau milieu de l'hiver, et elle avait refusé d'alimenter le feu, car travailler le jour du Seigneur était un péché.

Les personnes importantes de ce chapitre

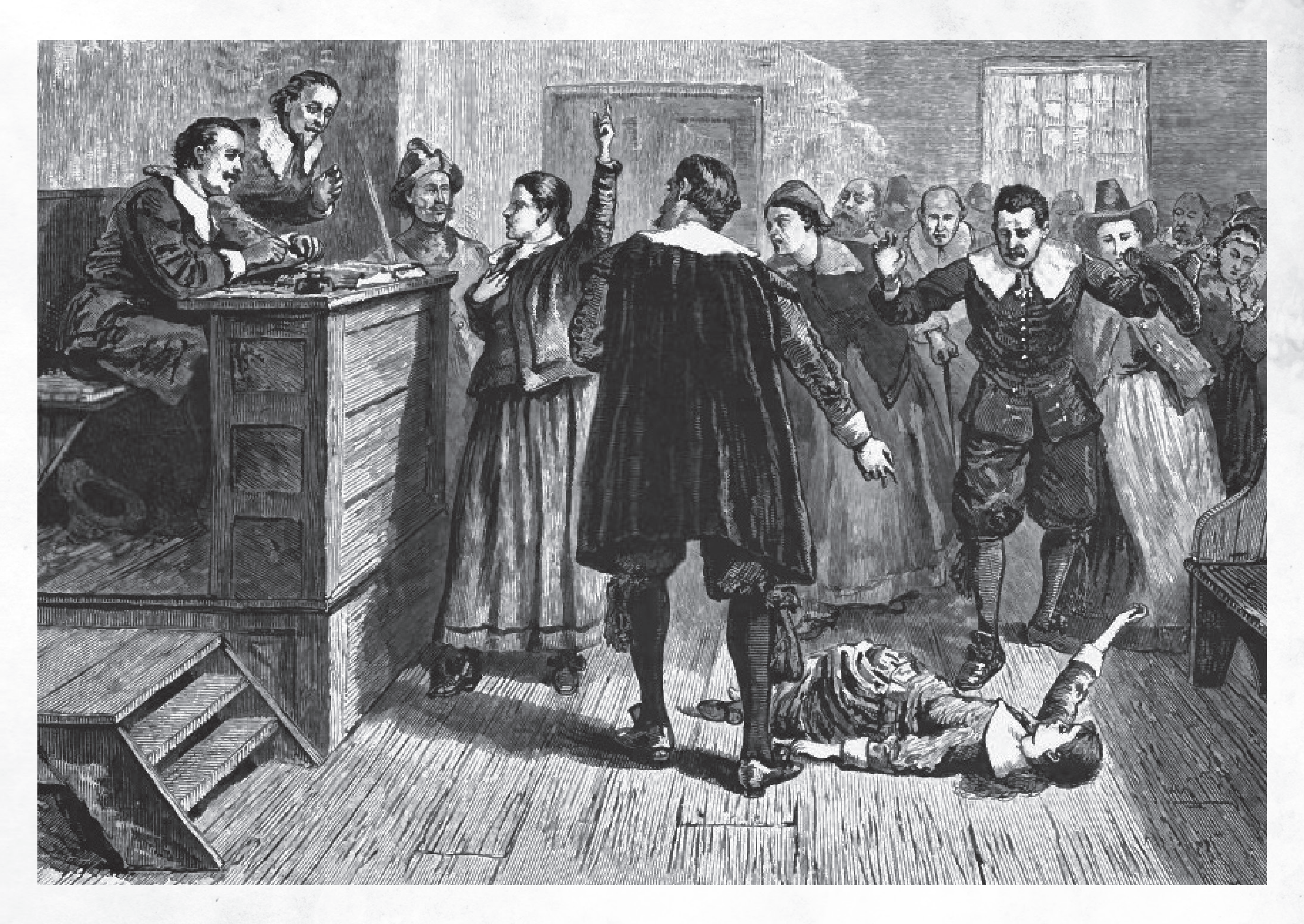
Paul LeMond est le médium qui doit prendre contact avec les esprits, tisser un lien mental avec les personnages et leur donner de précieuses informations plus tard grâce à ses visions.

Robert Carrington est le propriétaire de la maison hantée et peut aider financièrement les investigateurs lors de leurs futures aventures.

Herbert Whitefield est l'imprésario de Paul et ne s'intéresse qu'à l'aspect commercial du voyage.

Cecillia Peters participe au voyage et deviendra l'amie de Paul.

Martha Brown est là comme cuisinière et, possédée, peut présenter un certain danger.



Quinten commença ensuite à voir le fantôme de sa femme qui se flagellait. Incapable de supporter cela plus longtemps, il vendit la maison.
Celle-ci passa de propriétaire en propriétaire, car personne n'y restait longtemps. Les apparitions des deux fantômes devinrent rares, mais une telle atmosphère de haine régnait dans ces lieux que personne ne put jamais s'y sentir bien. Malgré le peu d'entretien qu'elle eut, elle se dégrada peu. Sans contact avec les êtres vivants, les esprits se manifestèrent de moins en moins.

Jenny Carrington, le troisième esprit
En 1892, **David** et **Agnes Carrington** se portèrent acquéreurs de la demeure, la rénovèrent et y emménagèrent avec leur fille **Jenny** et leur nouveau-né **Robert**. La dépression postnatale d'Agnes, ajoutée à la jalousie de Jenny vis-à-vis de sa mère et du bébé au profit duquel elle se sentait « abandonnée » entrèrent en résonance avec les présences psychiques de la maison, ramenèrent les fantômes en activité et radicalisèrent leur influence. Katherine vit son « fils » haï exerçant à nouveau sa « malfaisance » en la personne de Jenny, un autre enfant ayant fait un pacte avec le Diable. Elle influença graduellement Agnes jusqu'à la posséder afin de « purifier » Jenny. Agnes punissait celle-ci pour de petites fautes, devenant de plus en plus sévère au fur et à mesure que le contrôle de Katherine sur son esprit s'affermissait. En fin de compte, Katherine prit le contrôle total d'Agnes et commença à fouetter Jenny tous les jours et à l'enfermer régulièrement dans la cave. Pour Agnes/Katherine, Jenny était un suppôt de Satan, peut-être même possédée par lui.
Luther vit en Jenny une amie en détresse et l'aida de la seule manière possible ; il devint son « ami imaginaire » pour tenter de la protéger. Des phénomènes surnaturels se produisaient autour de Jenny, et lorsque David les vit de ses propres yeux, il commença à prêter foi aux histoires de sa femme quant à la possession de leur fille. Après plusieurs mois de mauvais traitements, Jenny décida qu'il serait préférable de rejoindre son ami plutôt que de vivre avec une mère qui la haïssait, et se taillada les veines avec un clou. Elle fut retrouvée morte le lendemain, et son esprit rejoignit les autres fantômes de la demeure Tannerhill. Katherine relâcha son emprise une fois Jenny morte/purifiée, mais Agnes était désormais folle à lier. David plaça sa femme dans un asile psychiatrique, où elle mourut quelques années plus tard, et déménagea à New York avec le petit Robert. Il essaya en vain de revendre la maison.

Robert Carrington, le propriétaire actuel
En 1926, Robert hérita de la demeure Tannerhill suite à la mort naturelle de son père. N'ayant pratiquement aucun souvenir de sa prime enfance, il visita la maison afin de décider quoi en faire.
Il y rencontra le fantôme de sa grande sœur. Terrifié, il dévala la colline et, en état de choc, demanda au **révérend Lewis** de la chapelle congrégationaliste locale d'exorciser la maison. Le révérend refusa, conseillant en revanche à Robert de consulter un psychiatre. Il ne voulait pour rien au monde être mêlé à quoi que ce soit portant à controverse. Entre-temps Robert s'est adressé à **Paul LeMond**, un médium, afin de démontrer que la maison était bien hantée. et espèrait faire disparaître le fantôme.
L'impresario de Paul, **Herbert « Herb » Whitefield**, voit dans cet événement une belle occasion de faire de l'argent. À force de persuasion, il a convaincu Robert Carrington que Paul soit accompagné d'un groupe d'investigateurs versés dans le paranormal (les joueurs entre autres) pour assister au spectacle en échange d'une participation financière.

Robert Carrington

35 ans, propriétaire de la demeure Tannerhill

FOR	60
DEX	50
POU	65
CON	50
APP	70
ÉDU	90
TAI	65
INT	80

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 13

Combat

• Esquive	25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3+1D4 points de dégâts	

Compétences

Comptabilité	60 % (30/12)
Crédit	72 % (36/14)
Histoire familiale	48 % (24/9)
Persuasion	59 % (29/11)
Sciences	
(chimie)	47 % (23/9)
(physique)	43 % (21/8)

Langues

Anglais	90 % (45/18)

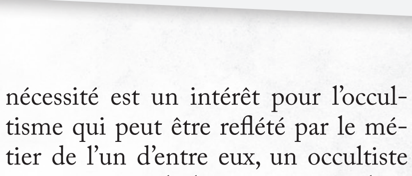
Souffrez petits enfants, Aide de jeu n° 1

Vivez le surnaturel !

Des adultes responsables, de caractère à la fois intrépide et curieux, sont invités à rejoindre un célèbre médium pour un week-end d'observation et d'investigation dans un manoir hanté de Nouvelle-Angleterre. L'entrée en contact avec le monde des esprits est garantie. Deconseillé aux pleutres. Aucune expérience nécessaire.

Ecrire : Poste restante, Boîte G 28, New York

Participation : 50$, pension complete et transport sur le site inclus.



Le commencement

Dans le village de Corbis Wood, dans le New Hampshire, se trouve une maison hantée. Paul LeMond, grâce à ses pouvoirs de médium, doit chasser les esprits qui s'y trouvent. L'imprésario de Paul, Herb Whitefield, en fait la publicité comme une sorte de « week-end expérimental », ce qui attise vraisemblablement la curiosité des personnages. Une alternative est leur participation en tant qu'ami de Paul LeMond ou de Robert Carrington.

Les personnages

Il existe de nombreuses possibilités d'introduction des personnages dans ce scénario. Si les investigateurs ne se connaissent pas déjà, plusieurs méthodes peuvent être utilisées conjointement afin de les amener à se rencontrer.

- Les investigateurs ont pour une raison ou une autre répondu à une annonce parue dans un quotidien ou un magazine. Voir l'*Aide de Jeu n°1*.
- Ils peuvent déjà connaître Paul LeMond à travers des réseaux d'occultisme et avoir été invités directement.
- Un détective privé ou des amis de Robert Carrington peuvent avoir reçu comme mission de venir s'assurer de l'authenticité des dons de M. LeMond et des événements du week-end.

Aucun prérequis n'étant fixé pour les personnages, le scénario est adapté pour de nouveaux investigateurs qui ne se connaissent pas encore. La seule nécessité est un intérêt pour l'occultisme qui peut être reflété par le métier de l'un d'entre eux, un occultiste ou un parapsychologue par exemple.

La localisation

Les informations préliminaires distillées par Herb ne contiennent aucune information quant à l'emplacement de la maison hantée en Nouvelle-Angleterre. Herb veut garder le contrôle sur le spectacle et ne souhaite pas que ses clients fassent des recherches avant l'événement.

Toutefois, les investigateurs invités par Carrington connaîtront l'adresse de la demeure Tannerhill et auront la possibilité d'entreprendre quelques recherches au préalable. Des jets de *Bibliothèque* réussis au cadastre et à l'état civil permettront de prendre connaissance des points **1, 4, 5, 8, 9, 10** et **11** de la *Table de recherche des investigateurs*.

Le point de rendez-vous

Une fois que les investigateurs ont confirmé leur participation à cette entreprise, ils obtiennent de plus amples informations. Ils doivent se rendre, le vendredi **15 juillet** pour 17 h à l'Hôtel *Astor Bus Terminal*, 220 W, 45e rue, à New York, où un car les attendra pour les emmener à la maison hantée.



Le car avec « Bud » au volant.

À la gare routière

Le choix de ce point de rendez-vous permet aux investigateurs qui n'habitent pas New York d'arriver un peu avant et de prendre une chambre d'hôtel. Si cela leur semble trop cher, ils peuvent bien sûr chercher une pension meilleur marché.

À la gare routière, les investigateurs sont accueillis par Herb Whitefield, l'agent de Paul LeMond. Il les introduit dans une salle d'attente préparée pour le groupe. Herb a loué un car pour les chasseurs de fantômes en herbe, qu'il préférerait voir tous à bord, mais les personnages possédant une automobile peuvent choisir de la prendre pour le suivre.

En dehors des personnages, le groupe est composé de Robert Carrington, le propriétaire de la demeure Tannerhill, Cecillia Peters, une jeune dilettante versée dans l'occultisme, Martha Brown, la cuisinière et femme de ménage embauchée par Herbert Whitefield pour l'occasion, Herbert Whitefield, l'imprésario de Paul et Paul LeMond, le médium.

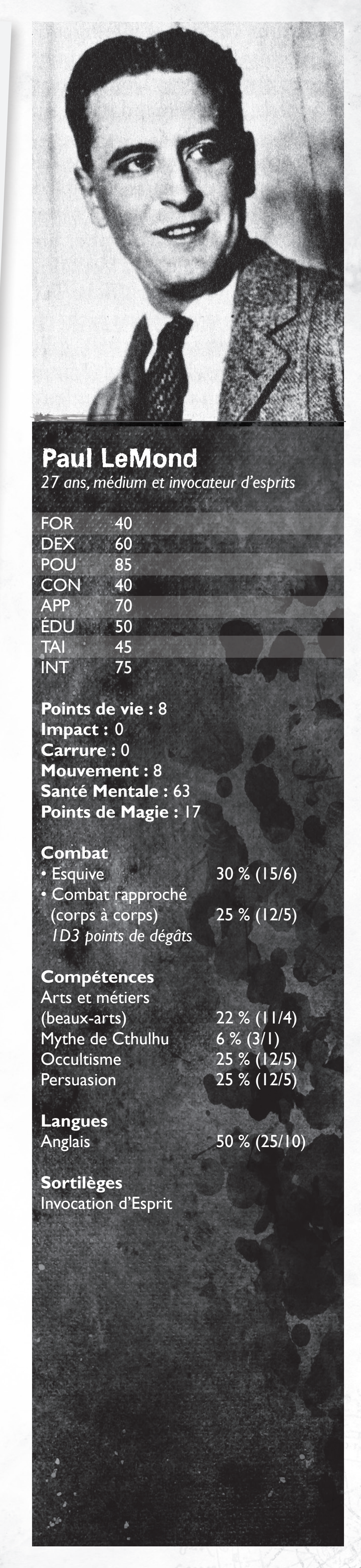
Le car

Le car est conduit par un jeune homme qui se fait appeler **« Bud ».** Herbert Whitefield échange quelques mots avec lui avant qu'il charge les bagages. Bizarrement, les rangées de sièges arrière ont été retirées et la place libre est utilisée pour les valises et sacs.

Si quelqu'un lui demande des explications, il bafouille seulement que le compartiment à bagages est déjà rempli de lits de camp et « d'autres trucs ».

L'espace intérieur est parfait pour un chargement spécial : de l'alcool distillé au noir. Le car est en fait l'un des nombreux véhicules transformés par le gang de Bugsy Wexler, qui fait passer des spiritueux en toute illégalité au nez et à la barbe de la police de la ville (les investigateurs auront affaire à eux au **chapitre IV**).

Bud déposera le groupe comme convenu, poursuivra sa route pour charger de « vraies marchandises » et le récupérera « à plein » le dimanche soir à la demeure Tannerhill pour le reconduire à New York.



Paul LeMond

27 ans, médium et invocateur d'esprits

FOR	40
DEX	60
POU	85
CON	40
APP	70
ÉDU	50
TAI	45
INT	75

Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 63
Points de Magie : 17

Combat

• Esquive	30 % (15/6)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3 points de dégâts*	25 % (12/5)

Compétences

Arts et métiers (beaux-arts)	22 % (11/4)
Mythe de Cthulhu	6 % (3/1)
Occultisme	25 % (12/5)
Persuasion	25 % (12/5)

Langues

Anglais	50 % (25/10)

Sortilèges

Invocation d'Esprit

Le groupe

Les descriptions suivantes constituent une vue d'ensemble pour le Gardien. Les caractéristiques de ces personnages se trouvent en annexe.

Robert Carrington

35 ans, propriétaire de la demeure Tannerhill

Robert est un industriel qui a tout réussi. Jusqu'à sa récente rencontre avec le fantôme de sa sœur, qu'il a vu pleurant dans sa chambre d'enfant, il avait peu de temps et d'intérêt pour le surnaturel. Toutefois, il est maintenant profondément troublé. Ayant les pieds sur terre et un tempérament à réussir tout ce qu'il entreprend, Robert a décidé d'embaucher un professionnel pour résoudre ses problèmes.

Il espère que Paul sera en mesure de prouver que la demeure Tannerhill est hantée, et si c'est le cas, il la fera exorciser.

Robert a très peu de souvenirs de ses premières années passées ici ; son subconscient a effacé ces événements traumatisants. Il n'a actuellement que de vagues réminiscences de sa mère le balançant dans son berceau et de sa sœur Jenny jouant avec son jouet favori : un diable à ressort. Sa mère est ensuite tombée malade et fut « placée ». Il fut élevé par son père qui embaucha des nourrices et ne se remaria jamais après le décès de sa mère (Robert avait alors neuf ans).

Robert est riche et très généreux lorsqu'il est convaincu par la cause qu'il soutient. S'il est satisfait de l'enquête à la demeure Tannerhill, il pourra offrir son soutien moral et financier si besoin pour le reste de la campagne.

Cecillia Peters

18 ans, jeune dilettante mélodramatique

Cecillia est fille unique et ses parents semblent n'avoir jamais eu beaucoup de temps à lui consacrer durant leur vie. Le jour de ses quatorze ans, ils eurent un tragique accident d'avion qui leur coûta la vie. Ils la laissèrent à la tête d'une fortune considérable, mais fort peu préparée à la vie. Cecillia a aujourd'hui 18 ans et ne sait toujours pas quoi faire de sa vie. Elle fume comme un pompier, ce qui reflète probablement ses états d'âme. Cependant, elle adopte le comportement et les attitudes de ceux qui l'entourent tel un caméléon. Elle est en ce moment fascinée par le surnaturel, cherchant peut-être inconsciemment un moyen de prendre contact avec ses parents. Elle est d'un tempérament particulièrement nerveux et impressionnable, et il n'est donc pas impossible que son complexe de martyr puisse l'amener à endosser le costume de l'« Enfant méchant » et à devenir ainsi la prochaine cible de la haine de Katherine. Cecillia voudrait bien être actrice, mais elle n'a eu que peu de succès jusqu'à présent et son héritage s'épuise rapidement. Au cours du scénario, Herb remarquera les talents de Cecillia et décidera qu'il pourrait être lucratif de lui offrir ses services en tant qu'impresario, offre qu'elle finira par accepter.

Entre les événements de cette aventure et le **chapitre IV**, Cecillia et Paul LeMond développeront des sentiments, ce que le Gardien peut déjà insinuer dans ce scénario. (Si Cecillia meurt dans ce scénario, Paul devra se trouver une autre petite amie.)

Martha Brown

37 ans, cuisinière taciturne

Martha est une femme taciturne et corpulente, qui s'exprime rarement par une phrase complète, préférant hausser les épaules durant la plupart des conversations. Herb l'a embauchée pour cuisiner et faire le ménage durant le week-end. Incapable de trouver un habitant de Corbis Wood acceptant de travailler dans la maison, il a déniché Martha à New York, étant entendu qu'elle travaillerait pour un salaire dérisoire. Derrière son attitude obséquieuse, Martha éprouve une réelle amertume de devoir travailler pour si peu et d'être traitée comme une moins que rien. C'est ce qui fera d'elle un sujet parfait pour Katherine.



Herbert « Herb » Whitefield

44 ans, impresario de Paul LeMond

Whitefield est un homme mince, de petite taille, aux cheveux noirs gominés et peignés vers l'arrière. Agent de petite envergure, sa découverte de Paul LeMond a été son premier vrai succès. Lorsqu'il entendit parler de ses talents de médium l'année précédente, il le contacta et lui demanda une preuve de son art. Il conclut immédiatement un contrat avec le jeune homme et l'emmena à New York.

Rapidement, Paul gagna en célébrité, et grâce aux talents de communication d'Herbert Whitefield, des citoyens influents et des personnalités avec pignon sur rue vinrent bientôt frapper à sa porte.

L'argent est la principale motivation d'Herbert Whitefield. L'enquête à la demeure Tannerhill est une nouvelle sorte d'activité pour lui et si elle est couronnée de succès, il espère renouveler l'expérience. Herb est un homme qui a le sens du spectacle, toujours à l'affût d'une bonne affaire ; il doit être traité comme le faire-valoir et l'opposé de Paul, médium voulant résoudre ce mystère honnêtement.

Paul LeMond

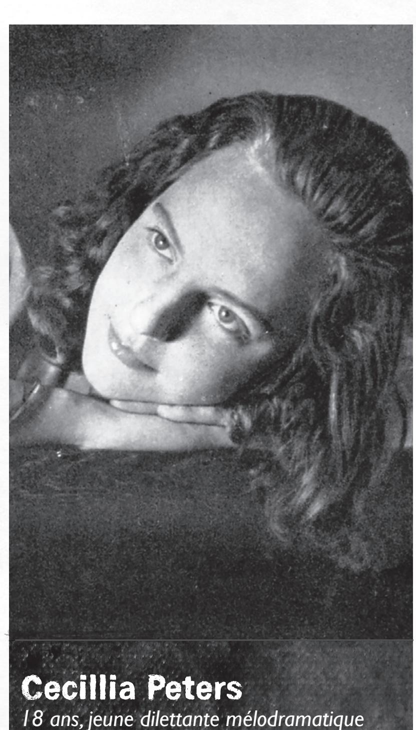
27 ans, médium et invocateur d'esprits

Paul est un jeune homme de nature sensible et artistique. Il a grandi à la campagne près de Buffalo, dans l'État de New York. Après la mort de son père, atteint de tuberculose, sa mère l'éleva seule.

Il y a deux ans, une grave amnésie lui valut un long séjour à l'hôpital. À sa sortie, il découvrit par hasard son talent pour l'invocation des esprits.

Il a été remarqué par Herbert Whitefield il y a un an et vit depuis très confortablement grâce à ses talents. Jusqu'à présent, la plus grande partie de sa tâche consistait à conduire des séances privées pour des familles de bonne société, ou des représentations devant un public un peu plus nombreux. Généralement les questions qui lui sont posées portent sur le lieu où la grand-mère a caché son argent ou si un époux décédé s'oppose à un remariage. Il est intellectuellement intrigué par les défis que lui pose l'enquête à la demeure Tannerhill et souhaite faire de son mieux pour les résoudre.

Remarque : Paul a déjà vu de nombreux fantômes et ne doit effectuer un jet de SAN que lorsqu'il en rencontre un particulièrement horrible.



Cecillia Peters

18 ans, jeune dilettante mélodramatique

FOR	40
DEX	65
POU	50
CON	45
APP	80
ÉDU	60
TAI	40
INT	70

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 37
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  Sac à main 1D3-1 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (comédie) 45 % (22/9)
Crédit 40 % (20/8)
Glapissement 80 % (40/16)
Occultisme 15 % (7/3)
Persuasion 40 % (20/8)
Pickpocket 75 % (37/15)

Langues
Anglais 60 % (30/12)
Français 38 % (19/7)

Personnalité
Trouble psychique : se sent coupable de la mort de ses parents.



Martha Brown

37 ans, cuisinière taciturne

FOR	75
DEX	50
POU	60
CON	65
APP	45
ÉDU	45
TAI	80
INT	45

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3+1D4 points de dégâts
  (haches) 30 % (15/6)
  1D6+1+1D4 (E) points de dégâts
  (corps à corps) 30 % (15/6)
  Poêle à frire 1D6+1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 30 % (15/6)
  Couteau à découper 1D4 + 2 +1D4 (E) points de dégâts

Compétences
Arts et métiers
(cuisine) 63 % (31/12)
(ménage) 70 % (35/14)
(services) 80 % (40/16)
Discrétion 40 % (20/8)
Écouter 30 % (15/6)
Hausser les épaules et marmonner dans sa barbe 80 % (40/16)
Premiers soins 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 47 % (23/9)

Langues
Anglais 45 % (22/9)



Herbert Whitefield

44 ans, agent de Paul LeMond

FOR	45
DEX	50
POU	60
CON	50
APP	70
ÉDU	60
TAI	40
INT	65

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Baratin 68 % (34/13)
Crédit 50 % (25/10)
Persuasion 65 % (32/13)
Psychologie 68 % (34/13)

Langues
Anglais 60 % (30/12)



Parlez-moi de votre mère

Avant le départ, Herb leur offre une dernière chance de se retirer s'ils sont trop apeurés, puis leur demande de signer une décharge (*Aide de Jeu n°2*).

Tandis que les investigateurs signent leurs décharges, une femme extrêmement maquillée, habillée d'un imperméable coûteux et chic (bien qu'un peu voyant) fait son apparition, une couverture sous le bras et une boîte de biscuits à la main. Elle se dirige droit vers Paul et lui donne le tout en disant : « J'ai pensé que tu pourrais avoir besoin de te couvrir s'il fait froid et j'ai aussi fait tes biscuits préférés. » Il s'agit d'**Irene LeMond**, la mère de Paul. Elle vit près de Buffalo, mais a passé quelques jours à New York (pour s'assurer que son fils ne manque de rien) et le materne jusqu'au dernier moment.

Le groupe n'a pas d'autre choix que d'entendre Paul, embarrassé, remercier rapidement sa mère, lui disant qu'elle ne doit vraiment pas s'inquiéter pour lui. Il paraît soulagé lorsque Herb intime à tout le monde de monter dans le car, à l'exception d'Irene qui reste sur le trottoir en agitant la main.

Paul fait également au revoir de la main puis se retourne. « Ah, les mères ! Elle veut bien faire, mais... », il hausse les épaules et se tourne vers le personnage assis à côté de lui. « Votre mère aussi est comme cela ? », demande-t-il. Si l'investigateur souhaite parler de sa famille, Paul l'écoutera avec un intérêt sincère puis répondra : « Je crois que ma mère essaie de surcompenser. Mon père est décédé alors que j'étais encore très jeune et elle a dû m'élever toute seule avec ses maigres moyens ; j'ai parfois l'impression qu'elle ne réalise pas vraiment que j'ai grandi ! »

Un investigateur assis près de Carrington et qui réussit un jet de *Psychologie* remarquera que l'industriel semble mal à l'aise durant cette conversation anodine. Si quelqu'un s'enquiert de son problème, Robert expliquera que sa mère est morte alors qu'il avait neuf ans et qu'elle était hospitalisée depuis son plus jeune âge. Il ne se rappelle pas (peut-être d'ailleurs ne lui a-t-on jamais dit) la nature précise de sa maladie.

Tandis que le car roule en direction de Corbis Wood, Herb sortira son boniment en rappelant quelle expérience excitante et unique ils s'apprêtent à vivre. Il leur annoncera aussi où se trouve la maison et révélera les informations des points **1, 4** et **7** de la *Table de Recherche des Investigateurs*. Il indiquera également que l'objectif principal du week-end est d'entrer en contact avec l'esprit de Jenny Carrington, sœur de Robert, morte à l'âge de six ans.

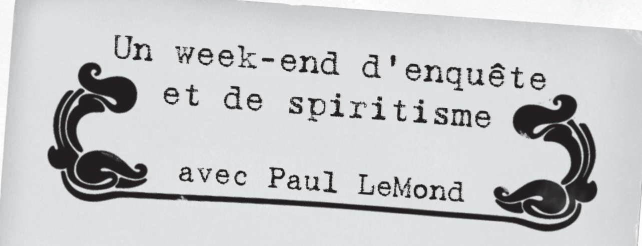
En prolongeant la discussion avec Robert Carrington, les investigateurs peuvent utiliser leurs talents de *Persuasion* afin de dévoiler les informations **5, 8, 9, 10** et **11** de la Table (un numéro par réussite), ainsi que ses souvenirs d'enfance, tout à fait minimes. Cecillia, nerveuse, fume cigarette sur cigarette et pourra facilement être amenée à parler de son deuil et de son sentiment de culpabilité.

Corbis Wood

Corbis Wood est un village agricole d'une trentaine de bâtiments qui forment un hameau.

Les investigateurs ne pourront enquêter qu'à partir du lendemain dans le village, car Bud dépose ses passagers directement à la demeure Tannerhill.

À l'occasion, ils pourront recueillir les informations de la *Table de Recherche des Investigateurs.*


Un week-end d'enquête
et de spiritisme
avec Paul LeMond

Je soussigné, déclare être en parfaite santé, ne pas avoir de troubles nerveux et entreprendre l'événement cité ci-dessus à mes risques et périls.

Aucun remboursement ne sera effectué, pour quelque raison que ce soit.

Date: ....

Signature:

Souffrez petits enfants, aide de jeu n°2

RODEX
Fine Coats in Exclusive Fabrics

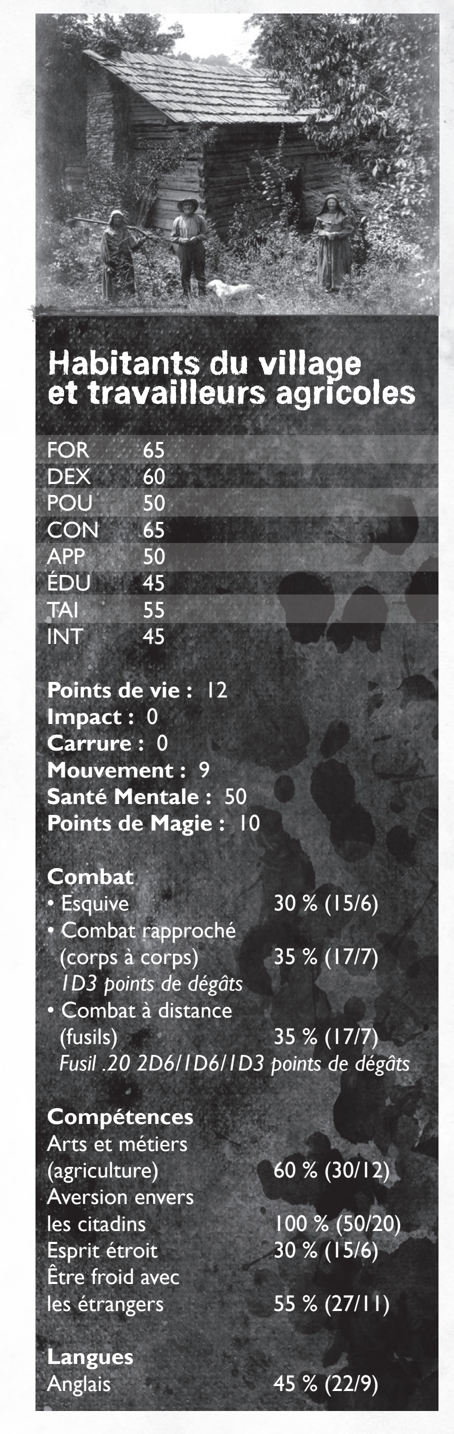
Recherches à Corbis Wood

Il n'y a ni auberge, ni poste de police, ni station essence à Corbis Wood. Une arrière-boutique du General Store sert, faute de mairie, de salle des archives de l'administration communale, dont le seul employé, **Wayne Carpenter**, est le propriétaire du magasin. Le seul bâtiment qui vaut la peine d'être mentionné est l'église congrégationaliste au centre du village.

Les villageois sont généralement réticents à parler de quoi que ce soit de surnaturel ayant lieu à la demeure Tannerhill. Ils sont extrêmement pieux et ne veulent pas qu'un groupe de citadins en mal de sensations fortes prenne à la légère leurs croyances.

Si la question leur est posée, les villageois diront que personne ne monte plus à la maison pour cause de réparations (ce qui est faux) et que la terre n'est de toute façon pas fertile (en réalité, personne ne veut essayer). Avec un jet en *Persuasion* réussi, les investigateurs peuvent tirer les vers du nez aux villageois. Selon une légende, la demeure Tannerhill est hantée par une sorcière du XVIIe siècle, qui sacrifiait des bébés à Satan et dont le fantôme peut encore s'emparer des âmes des méchants petits enfants. Bien entendu, ce ne sont que des histoires, mais elles fonctionnent bien sur les enfants du village.

Les adultes affirment ne plus croire à ces racontars, mais avec un jet de *Chance*, les personnages rencontrent **Brandon Stone**, un vieillard à la limite de la sénilité qui se vante d'avoir eu le courage de chercher la sorcière étant enfant et de l'avoir réellement vue ! Sa description fait cependant douter de ses paroles.


Habitants du village et travailleurs agricoles

FOR	65
DEX	60
POU	50
CON	65
APP	50
ÉDU	45
TAI	55
INT	45

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance (fusils) 35 % (17/7)
  Fusil .20 2D6/1D6/1D3 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (agriculture) 60 % (30/12)
Aversion envers les citadins 100 % (50/20)
Esprit étroit 30 % (15/6)
Être froid avec les étrangers 55 % (27/11)

Langues
Anglais 45 % (22/9)

Après avoir discuté un bon moment avec les villageois, les investigateurs devraient avoir appris les points **2, 3, 6** et **7** de la *Table de Recherche des Investigateurs*.

L'église congrégationaliste de Corbis Wood

Dans l'église, les investigateurs peuvent rencontrer le **révérend Lewis** qui peaufine son prêche du dimanche. L'ecclésiastique va sur ses 50 ans, mais ne les paraît pas. Si les personnages arrivent à le *persuader*, ils obtiennent le droit de jeter un œil aux archives de l'église, qui remontent à la fondation de Corbis Wood. Grâce à un jet de *Bibliothèque*, ils prennent connaissance des points **1, 2, 3, 4, 5** et **9** de la *Table de Recherche*

Révérend Lewis

47 ans, ecclésiastique de Corbis Wood

FOR	50
DEX	70
POU	70
CON	75
APP	60
ÉDU	70
TAI	65
INT	65

Points de vie : 14
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 14

Combat

• Esquive	35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3 points de dégâts*	25 % (12/5)

Compétences

Bibliothèque	48 % (24/9)
Écouter	50 % (25/10)
Histoire locale	53 % (26/10)
Persuasion	65 % (32/13)
Premiers soins	35 % (17/7)
Psychologie	35 % (17/7)
Sciences (théologie)	61 % (30/12)

Langues

Anglais	70 % (35/14)
Latin	27 % (13/5)

des Investigateurs (si le révérend les aide, cette recherche ne présente aucune difficulté).

Celui qui veut en savoir plus sur la mort de Jenny Carrington découvre le point **15** dans les archives, grâce à un jet de *Bibliothèque*.

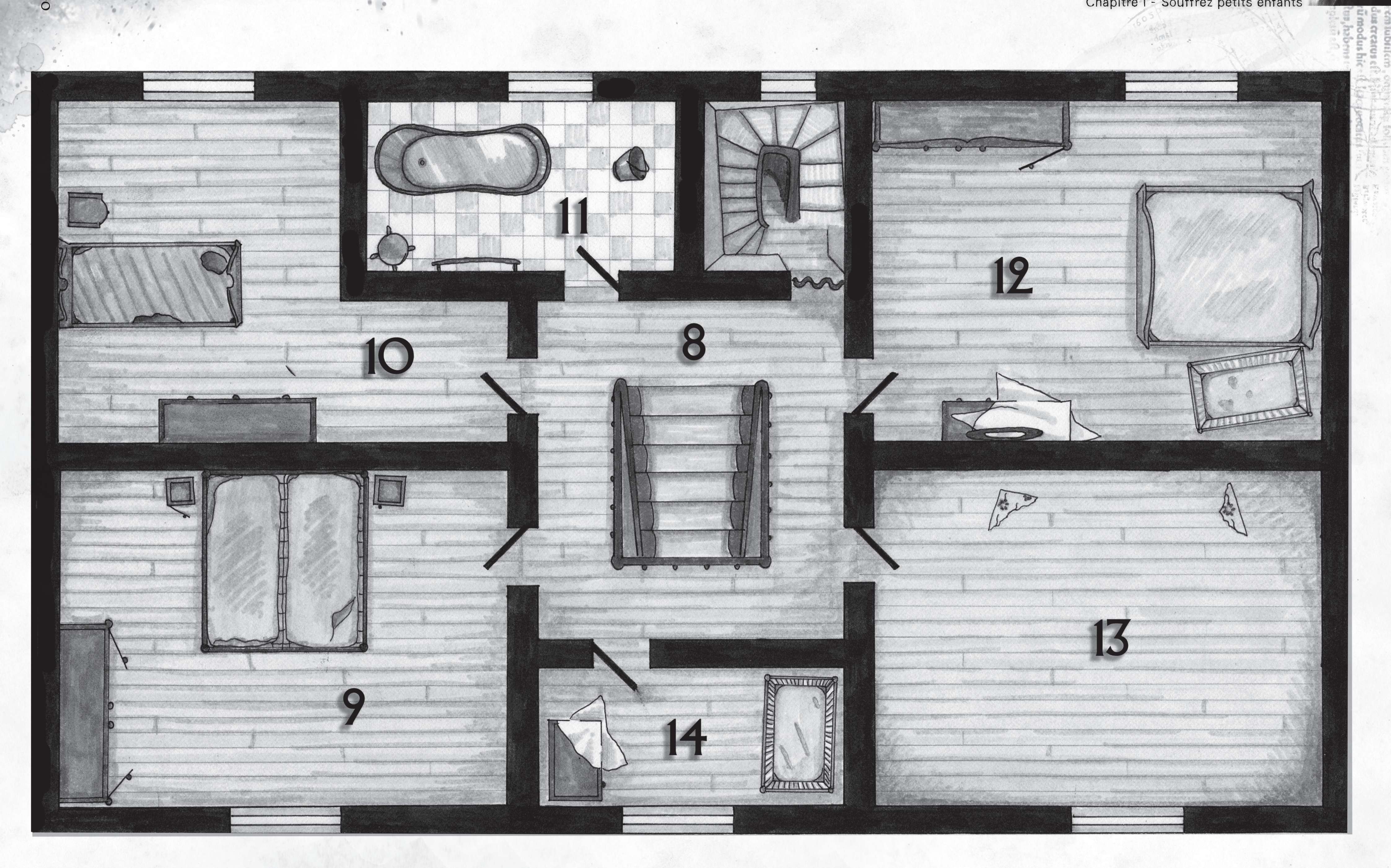
Le révérend Lewis n'a aucune raison d'être particulièrement bien disposé à l'égard des investigateurs et refuse, en tout cas au début, toute demande d'exorcisme. Il pense que Robert Carrington a tout simplement « les nerfs à vif » et que les personnages sont très certainement des citadins à la recherche de sensations fortes. Il considérera avec grande suspicion toutes les « preuves » qui lui seront apportées. Du sang et des ossements peuvent avoir été amenés par Herb ou quelqu'un d'autre sur place. Des bruits étranges ? Probablement le vent, les cris des animaux ou le vieux bois qui craque. Si les personnages veulent vraiment que le révérend Lewis exorcise la maison, ils devront le *persuader* grâce à des preuves tangibles.

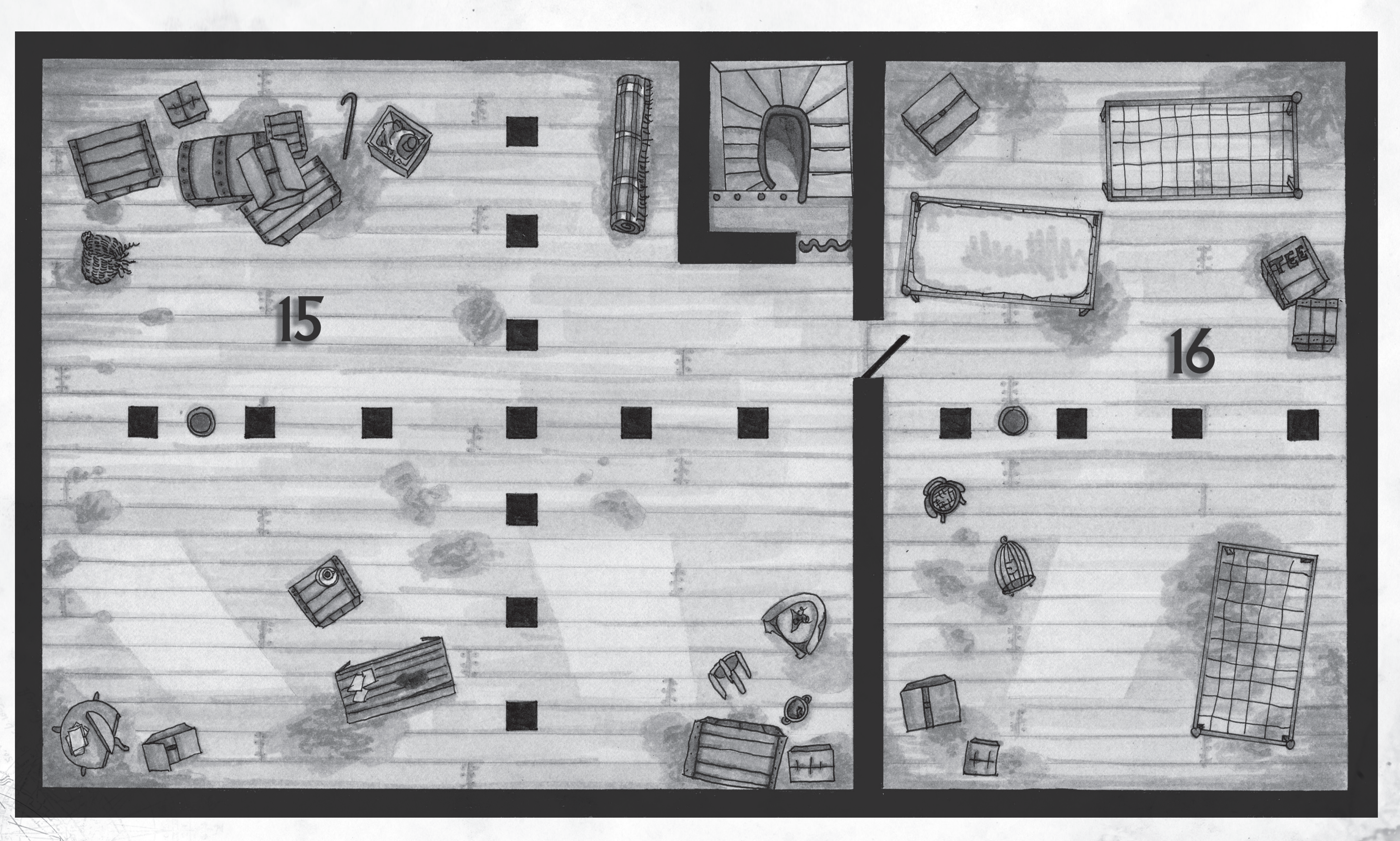


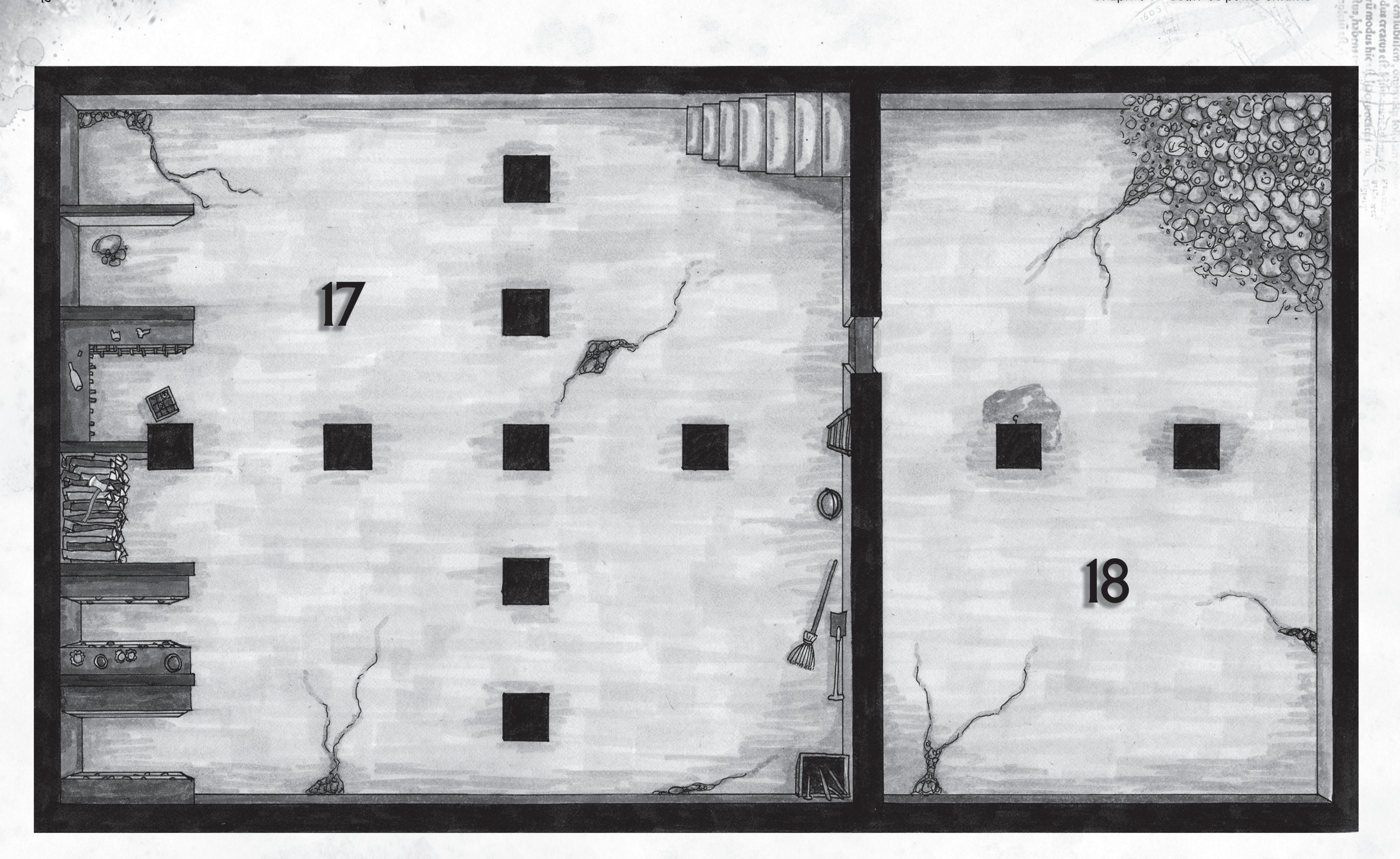
Table de Recherche des Investigateurs

1.	Corbis Wood est une petite commune agricole isolée qui existe depuis près de 300 ans.
2.	La plupart des habitants sont des membres fervents de l'Église Congrégationaliste.
3.	Corbis Wood a un passé sans événements particuliers. La seule exception est le procès d'une certaine Marion Lee, couturière célibataire, jugée pour sorcellerie et pendue en 1687.
4.	La demeure Tannerhill a été construite en 1680 pour Quinten Tannerhill, un riche marchand qui y vécut jusqu'en 1700.
5.	David Carrington acheta la demeure Tannerhill en août 1892.
6.	La maison resta inoccupée la plupart du temps et est à vendre depuis presque trente ans.
7.	La façade sombre et imposante de la maison lui donne un air de maison hantée typique de Nouvelle-Angleterre.
8.	David Carrington et sa femme Agnes eurent deux enfants : Jenny, née en juillet 1888 et Robert en mars 1892.
9.	Jenny Carrington mourut en 1895.
10.	Agnes Carrington mourut en 1901.
11.	David Carrington mourut en 1926.
12.	Marion Lee donna naissance à un garçon prénommé Luther, quelques mois à peine avant son jugement en 1687.
13.	Marion Lee ayant été reconnue coupable de sorcellerie, son corps fut incinéré et non inhumé.
14.	Après l'exécution de Marion en février 1687, Quinten et Katherine Tannerhill adoptèrent Luther Lee.
15.	Jenny Carrington mourut après s'être ouvert les veines. S'étant suicidée, elle est enterrée dans une zone non consacrée du cimetière de l'église congrégationaliste de Corbis Wood.


LA DEMEURE TANNERHILL
1m
1
2
3
4
5
6
7


11
12
10
8
13
9
14


15
16


17
18


Today Is the Day

The Boston Daily Globe

BOSTON, FRIDAY MORNING, SEPTEMBER 30, 1927—THIRTY-SIX PAGES

RUTH HITS TWO HOME RUNS, EQUALS RECORD

One Drive Off Lisenbee, Another Off Hopkins Brings Total to 59

Second Smash Comes With Bases Full as Yankees Win From Washington, 15 to 4

AIR MAIL CRASHES IN WHITINSVILLE

Capt De Arce and Loyson Are Not Injured

ST LOUIS TORNADO KILLS 69 CAUSES LOSS OF $75,000,0

1000 Persons Injured and 5000 Homes Damaged by T That Lasts Only a Few Minutes—Six Square Mil In City and Suburbs Laid Waste by 90-Mile Wind

"CAL," BULL MOOSE, DID NOT CHOOSE TO RUN FROM HUMANS AT PORTLAND

Fire Amid Ruins Adds Of Dead—16 Pupils When School Is Shaken

POLICE SAY LEONI SLASHED JULIUS

BABY FALLS 35 FEET TO LANDLORD'S ARMS

SMITH, IN KEYNOTE, SILENT ABOUT 1928

Des titres de journaux qui n'apparaîtront jamais dans Oakfield County Chronicle.

Légende du plan de la demeure Tannerhill

Rez-de-chaussée
1 - Hall d'entrée
2 - Salon
3 - Bibliothèque
4 - Cuisine
5 - Salle à manger
6 - Véranda
7 - Toilettes

Étage
8 - Galerie
9 - Chambre à coucher
10 - Petite chambre à coucher
11 - Salle de bains
12 - Chambre des parents
13 - Chambre vide
14 - Chambre d'enfant

Grenier
15 - Débarras
16 - Mansarde pour les domestiques

Cave
17 - Pièce principale
18 - Zone emmurée

La demeure Tannerhill

Rez-de-chaussée

Hall d'entrée (1)
Le hall d'entrée est vide. Des décolorations rectangulaires sur les boiseries indiquent que des tableaux y ont été accrochés. Il s'agit de toiles tout à fait normales, mais dont Robert Carrington ne se souvient plus. En fouillant bien dans sa mémoire, Robert explique que les tableaux, au demeurant sans aucun intérêt pour l'aventure, représentaient des « forêts et autres choses de ce genre ».
En haut de l'escalier se trouve une balustrade dont le garde-corps en bois est encore bien stable.

Salon (2)
Ici se trouvent un canapé, deux fauteuils et un piano complètement désaccordé avec son tabouret, le tout protégé de la poussière par des draps. Une fois les draps retirés, cette pièce se révèle être la plus confortable de toute la maison.
Une cheminée prodigue en hiver une chaleur suffisante.

Bibliothèque (3)
Les étagères sont pour la plupart vides, le reste étant des livres que les Carrington ne jugèrent pas utile de prendre. On y trouve des romans de l'époque victorienne au style ampoulé, un livre sur le jardinage et une petite pile de vieux journaux jaunis (quelques dizaines de numéros du journal local, *Oakfield County Chronicle).* Il ne s'agit pas d'une série complète, mais d'exemplaires datant d'avant l'emménagement des Carrington.
Seuls les journaux contiennent des informations intéressantes. À leur lecture, les investigateurs peuvent se rendre compte que les seuls centres d'intérêt des habitants de Corbis Wood sont l'agriculture et la religion.
Des jets de *Bibliothèque* permettront de découvrir les points **1, 2, 4, 5** et **6** de la *Table de Recherche des Investigateurs,* mais également les éléments suivants :

- Dans chaque numéro du journal local, à l'exception des années durant lesquelles les Carrington vécurent ici, il y a des annonces pour la vente de la demeure Tannerhill à un prix ridiculement bas.
- Un avis nécrologique daté de janvier 1895 mentionne les funérailles de Jennifer Carrington à l'église congrégationaliste de Corbis Wood. Dans un article du même journal, il est mentionné que la fillette de six ans se serait apparemment suicidée.

Martha installe son lit de camp dans cette pièce.

Cuisine (4)
Cette pièce contient un ancien fourneau (que Martha met immédiatement en route), un grand évier en grès, une table de cuisine robuste et des étagères contenant des casseroles, des poêles et de la vaisselle très simple.
La porte donnant sur la cave se trouve dans la cuisine.

Salle à manger (5)
Elle dispose d'une grande table avec huit chaises en chêne, d'un lustre en étain et d'un buffet (en chêne lui aussi) contenant des couverts ternis par le temps et quelques bougies.
Une deuxième cheminée permet de chauffer la pièce à condition de la ramoner d'abord.

Véranda (6)
La véranda en bois est vide, excepté deux anciens rocking-chairs. Quelques pots vides indiquent qu'elle était autrefois fleurie.

Toilettes (7)
Elles sont rustiques et constituent le seul cabinet d'aisances pour les personnes présentes.

Étage

Galerie (8)
La galerie permet d'accéder aux chambres à l'étage, mais également au grenier, par un escalier dissimulé derrière un rideau.

Chambre à coucher (9)
Elle est équipée d'un lit en fer (double) avec matelas de plumes moisi, de deux tables de chevet et d'une armoire vide.

Petite chambre à coucher (10)
Elle ressemble à l'autre chambre à coucher, mais contient un lit simple en chêne, une table de chevet et une commode.

Salle de bain (11)
Une grande baignoire en fonte s'y trouve.

Chambre des parents (12)
Herb s'octroie cette chambre pour Paul et lui. Paul prend le grand lit en chêne, tandis que Herb s'installe sur un lit de camp. La pièce contient aussi un lit d'enfant, une coiffeuse et une penderie. Robert reconnaîtra le lit dans lequel il dormait étant enfant.
On peut trouver une très ancienne Bible familiale au fond de l'un des tiroirs de la coiffeuse. Elle appartenait à Katherine, puis fut utilisée plus tard par Agnes. Herb n'y accordera aucune attention en défaisant sa valise et Paul ne fouillera pas dans les tiroirs. La Bible ne sera découverte que si l'un des investigateurs fouille la pièce avec succès. La page de garde est reproduite comme *Aide de Jeu n°3*.

Chambre vide (13)
Cette pièce est complètement vide. Le papier peint fleuri de couleur bleu ciel se détache des murs en de nombreux endroits et les lattes nues du plancher craquent bruyamment sous les pieds. C'est ici que Katherine est morte de froid. La température de cette pièce est toujours basse, parfois même glaciale.

Chambre d'enfant (14)
Cette pièce contient un lit d'enfant et un coffre en bois dans lequel on peut trouver le diable à ressort de Jenny, une poupée de bois cassée et un ourson dévoré par les mites. Ce nounours se nomme Boubo et appartenait à Robert qui se réjouit de ces retrouvailles, tout en rougissant légèrement.

Grenier

Il est divisé en deux grandes pièces aux plafonds inclinés et plusieurs fenêtres à tabatière laissent entrer la lumière.

Débarras (15)
Cette pièce est très poussiéreuse et contient des meubles brisés et du bric-à-brac. Des jets de *Trouver Objet Caché* dévoileront :

- La correspondance de la famille Carrington.
- Une liste des réparations à effectuer rédigée par Agnes en 1892. Outre les dommages présents dans la maison, elle mentionne le froid permanent dans la plus petite des deux chambres à coucher.
- Une lettre d'Agnes à David datée de 1893, exprimant une certaine inquiétude à l'égard des accès de colère de Jenny et de son comportement turbulent. Elle lui demande de revenir de son voyage d'affaires.
- Une rédaction de Jenny, dont ce paragraphe : « Mon ami et moi avons joué avec le diable à ressort. Personne d'autre que moi ne peut le voir. C'est mon meilleur ami. Il sait ouvrir la boîte. Maman était très fâchée. »
- Une facture datée de 1895, de l'asile psychiatrique de l'État du New Hampshire, résumant le détail des paiements réalisés par David Carrington pour les soins reçus par sa femme.

Mansarde pour les domestiques (16)
Cette pièce fut de toute évidence utilisée par les domestiques. Elle contient encore trois lits en bois. Elle est également très poussiéreuse et pleine de caisses, de meubles brisés et de bric-à-brac.



à Katherine Tannerhill

PAX
PRESS

LA SAINTE
BIBLE
ANCIEN & NOUVEAU TESTAMENTS

juin 1680 Mariage de Katherine
et Quinten Tannerhill
février 1687 Adoption de
Luther Tannerhill, né Lee
Novembre 1692 Début de la Purification

Janvier 1700 Ma bien-aimée
Katherine est morte de froid

Décembre 1893 Le rejeton de Satan
est revenu
Janvier 1895 le rejeton de Satan est
mort dans le sang et la honte.

Mon Dieu, qu'ai-je fait !

Souffrez petits enfants, Aide de jeu n°3

Cave

Elle est divisée en deux par un mur de briques et une robuste porte en bois. Depuis la cuisine, un escalier de bois descend à la cave principale.

Pièce principale (17)

Cette pièce sent le renfermé, mais n'est pas humide. Les occupants précédents utilisaient sa température constante pour stocker des denrées. Des cloisons de bois séparent des réserves à bois, à combustible, des casiers à vin et des étagères pour les autres provisions. Un jet de *Trouver Objet Caché* lors de la fouille des casiers à vin permet de découvrir sept bouteilles de vin rouge de 30 ans qui ont très bien vieilli. En période de prohibition, c'est un petit trésor auquel il est difficile de résister. Un autre jet de *Trouver Objet Caché* est nécessaire pour trouver une petite hache sur la pile de bois.

Contre les murs de la cave se trouvent divers outils pour la maison et le jardin, dont un seau, un balai, une pelle à charbon, et d'autres objets à la convenance du Gardien.

Le sol est en roche et forme les fondations de la maison. Les piliers et les poutres maîtresses de bois sont encore en bon état. Le mur de briques entre la cave principale et la zone emmurée est ancien, mais solide. La porte donnant dessus est verrouillée, et bien que Robert Carrington en possède la clé, elle ne s'ouvrira pas, Katherine souhaitant qu'elle reste fermée. L'ouvrir implique un test opposé contre une FOR de 25.

Zone emmurée (18)

Cette pièce sans fenêtre est l'endroit où Luther, puis Jenny furent enfermés et moururent. Rien n'indique qu'elle a été utilisée. Le sol et les murs ont été dégrossis dans la roche et il est encore possible aujourd'hui de retirer de petites pierres de ses surfaces irrégulières. De gros piliers de bois supportent la maison. Un clou rouillé ressort de l'un des piliers, probablement destiné autrefois à accrocher une lanterne. C'est le clou sur lequel Jenny s'est tailladé les veines. Mystérieusement, des gouttes de sang en tombent encore, formant une flaque au sol. Ce phénomène est dû à la présence des fantômes dans la maison (0/1D3 points de SAN).

Le squelette de Luther est enterré sous un tas de décombres (0/1D4 points de SAN). Il ne se voit pas à l'œil nu, mais peut être trouvé avec un jet de *Trouver Objet Caché* et après une heure passée à nettoyer les décombres ou grâce à une séance de spiritisme réalisée dans la cave.



Arrivée

La demeure Tannerhill se trouve à l'extérieur de Corbis Wood, au sommet d'une falaise orientée au sud qui domine le hameau. La route pour y accéder, en piteux état, monte la colline en serpentant et se termine devant la vieille maison. Juste avant de bifurquer vers la maison, Bud doit freiner violemment pour laisser passer un camion chargé de planches. Le conducteur est **Tom Riley**, un habitant de Corbis Wood. Les investigateurs peuvent le rencontrer là-bas le soir ; il est d'un abord facile.

La demeure est restée inoccupée depuis presque trente ans et est à vendre. Elle est restée partiellement meublée (David Carrington espérait qu'il serait plus facile de la vendre de cette manière), mais toutes les affaires familiales de bonne qualité ont été emportées à New York. Bien que le bâtiment soit dans un état correct, l'intérieur est poussiéreux et couvert de toiles d'araignées. Les tapisseries et les coussins sont moisis et dévorés par les mites. La maison n'a pas l'eau chaude, l'électricité, ni même le gaz. Les convives devront utiliser des bougies ou leurs torches durant la nuit.

La première fois que les personnages entrent dans la maison, sur un jet de POU extrême, ils peuvent ressentir une atmosphère de haine assez déplaisante.

Les événements de la soirée

Le bus arrive à la demeure Tannerhill vers 19 h le vendredi soir.

Une fois les valises déchargées, Bud prend aimablement congé et repart. Si quelqu'un lui demande ce qu'il va faire pendant le week-end en attendant de les ramener, il prétend qu'il retourne à New York. Un jet de *Psychologie* révèle qu'il s'agit d'un mensonge, mais Bud n'en démord pas, sourit avec un peu moins d'amabilité et reprend la route.

Herb a amené suffisamment de provisions pour le week-end, ainsi que des lits de camp et des draps pour ceux qui ne souhaitent pas essayer la literie de la maison.

Chacun dispose d'un peu de temps pour défaire sa valise et explorer sommairement les lieux, tandis que Martha prépare un dîner léger.

Paul annonce qu'après le dîner, qui devrait être servi vers 20 h 00, il souhaiterait tenter une première séance pour contacter Jenny. À cet effet, il a besoin d'un objet lui ayant appartenu. Les investigateurs devraient mettre à profit le temps qu'il leur reste avant le repas afin de trouver cet objet.

Le **diable à ressort** de la chambre d'enfant est idéal et si les joueurs ne mettent pas la main dessus, Robert le fera. (Le **clou** ensanglanté dans la cave peut aussi être utilisé pour invoquer Jenny, mais il y a peu de chance qu'il soit découvert à ce moment du jeu.)



Les esprits de la demeure Tannerhill

Les esprits que les investigateurs rencontrent dans ce scénario sont semblables aux fantômes décrits dans le *Manuel du Gardien*. Cependant, alors que ceux du manuel attaquent leurs victimes avec un test opposé de *POU*, les esprits de la demeure Tannerhill n'attaqueront les personnages que lorsqu'ils essayeront activement de les bannir.

Katherine Tannerhill, intégriste religieuse

Katherine est une fervente chrétienne et croit être un esprit gardien dont le devoir est d'empêcher que Luther, le Rejeton de Satan, n'infecte qui que ce soit, et, le cas échéant, de purifier tous ceux qu'il a souillés, en allant jusqu'à les tuer. Katherine a trois manifestations. La première est un froid intense et surnaturel. La deuxième est la forme fantomatique d'une femme en costume du XVII[e] siècle. Sa dernière forme est celle d'une femme hideuse, les traits déformés par la fureur et dont émane une haine violente. Elle ne prendra la dernière forme que si les investigateurs tentent de la bannir.

INT 65 POU 90

Compétence : *Possession*. Katherine peut prendre possession d'un être vivant si sa victime rate un test opposé de POU. La possession démarre par une modification comportementale de la victime et se termine par sa domination complète.

Perte de Santé Mentale : 0/1 en présence du froid surnaturel, 0/1D4 pour la vision de sa forme normale et 0/1D8 pour la vision de sa forme hideuse.

Luther Lee, poltergeist innocent

Luther veut uniquement qu'on le laisse en paix, ainsi que Jenny. Il utilisera ses capacités de poltergeist pour défendre ceux auxquels Katherine (ou quelqu'un qu'elle possède) essaye de faire du mal. Luther ne se manifeste pas souvent aux yeux des vivants, mais s'il le fait, il apparaît sous la forme d'un garçon de 12 ans maigre, presque nu et couvert d'ecchymoses.

INT 65 POU 85

Compétence : *Télékinésie*. Luther peut déplacer de petits objets avec une réussite ordinaire en POU. Ces objets ont 40 % de chance de toucher, mais même si les dommages dépendent de l'objet utilisé, ils ne dépassent pas 1D6.

Perte de Santé Mentale : 0/1D4. La perte de SAN en voyant le diable à ressort s'ouvrir ou d'autres actions inoffensives est de 0/1 et de 0/1D3 en cas d'attaque télékinétique (même comme simple témoin).

Jenny Carrington, esprit d'enfant

Jenny n'a pas de capacités particulières. Elle préfère émettre des bruits et ne pas se manifester en personne. Néanmoins, si elle le fait, elle apparaît sous la forme d'une fillette de six ans incorporelle en robe de l'époque victorienne.

INT 50 POU 60

Perte de Santé Mentale : 0/1D3.

Apparition des fantômes

La première séance

Pendant le dîner, Paul répondra avec bonne volonté aux questions concernant la manière dont se déroule son *Invocation d'Esprit,* et il discutera de ses précédentes expériences. Une séance destinée à contacter l'esprit de Jenny Carrington aura lieu après l'excellent souper préparé par Martha, à moins que les investigateurs n'aient d'autres plans. La salle à manger est idéale pour l'invocation.

Pendant ce temps, Martha reste dans la cuisine et vaque à ses occupations.

L'esprit de la fillette

Une fois le cercle formé, Paul se met en transe, le diable à ressort dans la main. Lentement, il commence à tourner la manivelle du jouet, et la température de la pièce s'effondre. Avant que le diable ne saute, il marque un arrêt et regarde Robert, et la voix d'une fillette se fait entendre : « Robert, c'est toi ? Comme tu as grandi ! Qu'est-ce que tu fais ici ? Je suis désolée d'avoir, enfin tu-sais-quoi. Mais je vais bien la plupart du temps. J'ai mon ami et je joue toujours avec lui, tu sais. On va bien tous les deux tant qu'ELLE ne vient pas... »

À ce moment-là, on entend des pas de la chambre située au-dessus de la salle à manger, qui s'éloignent puis descendent lentement les escaliers. « Elle arrive ! Laissez-moi partir ! LAISSEZ-MOI PARTIR ! » Puis elle se met à hurler. On entend un bruit de pas dans l'entrée, ils s'approchent de la porte, la poignée tourne, mais la porte ne s'ouvre pas. Les personnes présentes perdent 0/1D3 points de SAN. Le corps de Paul se débat pour quitter le cercle et s'enfuir, mais sa personnalité est plus forte que l'esprit convoqué et il le laisse à présent partir si le cercle n'a pas déjà été brisé par l'un des participants.

L'esprit de la femme

Une fois que l'esprit de la fillette est parti, la poignée de la porte tourne encore deux fois, puis tout redevient silencieux. La poignée et le couloir sont glacés. L'esprit de Katherine se tient dans le couloir, mais reste invisible, excepté pour la première personne qui ouvre la porte et dont elle tente alors de prendre possession. Si son test opposé contre un POU de 90 est réussi, elle n'est pas possédée et ressent pendant un instant une forte nausée et des vertiges. Si le jet est raté, Katherine en prend brièvement possession et la personne perd 0/1D6 points de SAN. Les autres personnages ne remarquent rien. L'*Aide de jeu n°4* indique ce qu'il se passe pour le joueur concerné (le Gardien peut parler au joueur en aparté).

Les autres personnages ne voient ni n'entendent l'esprit, même s'ils ressentent le froid glacial. Katherine entraîne le personnage possédé dans la chambre vide, dans laquelle elle est morte. Il y fait un froid mordant. Du givre recouvre les murs et le plafond, et la fenêtre est grande ouverte. L'atmosphère surnaturelle qui inonde la pièce coûte 0/1 point de SAN.



Pour que l'histoire soit la plus passionnante possible, il faut une deuxième séance le soir même. Par conséquent, le Gardien doit s'assurer que le nombre de points de magie disponibles est suffisant.

Paul LeMond dispose de 17 points de magie, et il lui en faut 15 pour lancer le sortilège. Il économise 1 point de magie pour 2 points dépensés par participant. Pour pouvoir faire une deuxième séance, il faut que le sortilège ne lui coûte que 8 points de magie, et que les participants investissent donc 14 points. S'il y a au moins sept personnes (Robert, Cecillia, Herb et quatre personnages), à raison de deux points par personne, cela ne pose aucun problème. S'il y a moins de personnages joueurs, quelqu'un doit investir plus de points de magie dans la séance (Robert et Cecillia se proposeront).

Le sortilège d'Invocation d'Esprit de Paul LeMond

Pour réaliser une invocation, Paul doit être en contact physique avec une chose importante pour la personne de son vivant. Cela peut être le jouet préféré d'un enfant ou un objet qui a joué un rôle particulier lors d'un événement important. Parfois, Paul est capable de convoquer l'esprit rien qu'en s'asseyant dans son fauteuil préféré ou dans une pièce qu'elle appréciait. En général, plus la personne est décédée il y a longtemps, plus l'objet doit lui avoir tenu à cœur, à la convenance du Gardien. Si la mort ne remonte pas à très longtemps et que l'objet utilisé était extrêmement important pour le défunt, il est possible que cela diminue le nombre de points de magie nécessaires pour lancer le sortilège.

Une fois en possession d'un tel objet, Paul doit dépenser 15 points de magie, et tombe dans une transe profonde, la tête penchée sur la poitrine. Une ou deux minutes plus tard, il relève la tête, son expression et son attitude étant celles de la personne décédée. Une fois que l'esprit occupe le corps de Paul, il lui faudra un petit moment pour s'habituer au changement. Il essaye d'abord d'en contrôler les muscles et les sens, puis de retrouver l'usage de la parole.

Les autres participants à l'invocation s'assoient en cercle avec Paul (généralement autour d'une table) et se donnent la main. Chacun doit dépenser *au moins* deux points de magie afin de créer une aura psychique favorable à l'invocation de l'esprit. Pour deux points de magie apportés par un participant à la séance, Paul utilise un point de magie de moins. Si le cercle est rompu, l'invocation cesse et l'esprit est libre de s'en aller.

Habiter le corps de Paul est pénible pour un esprit, et il demandera généralement assez rapidement à être libéré. Des violences physiques ne feront aucun mal à l'esprit, seulement à Paul. Les sortilèges qui touchent le POU ou l'INT affectent en revanche l'esprit, et non Paul. Tant que Paul ne le libère pas ou que le cercle n'est pas rompu, l'esprit est obligé de rester. Pour briser le sortilège, il doit réussir un test de POU opposé aux points de magie investis dans l'invocation.

Souffrez petits enfants, Aide de jeu n°4

Tu aperçois la silhouette d'une femme en robe du XVIIe siècle, debout dans le corridor. Elle te dit : "Je suis Katherine, la gardienne de la maison. Un Rejeton de Satan se trouve entre ces murs et je suis celle qui s'interpose entre Lui et le monde. Voulez-vous m'aider à le détruire ? Suivez-moi et je vous montrerai comment."
À ce moment, tu ressens clairement la présence du démon dans la maison, et tu sais que la forme que tu vois dit la vérité. La silhouette se tourne, se dirige vers l'escalier, monte à l'étage et passe la porte de la chambre vide. Tu te sens obligé de la suivre.

La deuxième séance
Si aucun investigateur n'en a l'idée, Paul suggérera qu'une nouvelle séance soit conduite dans la chambre vide. Cela dépend cependant de l'état psychologique du groupe et du nombre de points de magie qu'il leur reste (voir ci-dessus).
Katherine peut y être invoquée sans problème tant la pièce entre en résonance avec elle. En cas de contact réussi, Katherine apparaît comme une femme aux fortes convictions religieuses. Elle répondra sincèrement aux questions, dans la limite de ce qu'elle sait, mais s'exprimera dans un anglais difficile à comprendre en raison de l'emploi des termes de son époque.
« Je suis la gardienne de cette maison. Un Rejeton de Satan se trouve dans ces murs et je suis la seule qui s'interpose entre Lui et le monde. En l'an de Notre Seigneur 1680, par la grâce de Dieu, j'ai été unie par les liens du mariage à Quinten Tannerhill, mais notre union ne fut pas bénie par l'arrivée d'un enfant. Sept années passèrent et nous adoptâmes alors un nourrisson, un acte d'une grande miséricorde pour un enfant né hors mariage, d'une mère condamnée et pendue pour sorcellerie.
Pourtant, comme il est dit dans les Écritures, les péchés de la mère se transmettent à ses enfants, en vérité jusqu'à la septième génération. Marion Lee était une maîtresse de Satan et Luther, son rejeton. Il portait sa souillure et la marque du Démon. Ai-je eu tort de tuer un enfant ? « Tu ne tueras point » disent les Écritures, mais elles disent aussi « Tu ne dois pas garder en vie une sorcière ». La Bible est la seule vérité et les mots écrits en son sein sont les testaments de mes actions. En rémission de mes péchés, je dois rester et protéger les vivants du Rejeton de Satan jusqu'à ce que vienne le jour du Jugement dernier, et je remercierai mon Créateur et serai jugée pour mes actes. »
Après avoir parlé avec Katherine, les investigateurs doivent décider ce qu'ils vont faire. Ils peuvent reprendre les recherches dans la maison, ou simplement aller se coucher. Il sera en effet déjà presque 23 h.

Possession
Si l'un des investigateurs est possédé par l'esprit de Katherine, cette dernière trouvera rapidement un corps plus approprié en Martha et quittera le personnage pour posséder celle-ci plus tard durant la nuit.
C'est une chance pour l'investigateur, car toute personne possédée par Katherine perd chaque jour 0/1D4 points de SAN, jusqu'à ce que toute santé mentale l'ait quittée.
Martha ne sera pas présente durant les séances de spiritisme, sauf si les investigateurs en font la demande. Elle reste en général dans la cuisine et n'entendra ni ne verra rien d'extraordinaire.

La première nuit : des bruits dans la cave

La nuit, ceux qui réussissent un jet pour *Écouter* seront réveillés par le bruit d'un enfant en pleurs dans la cave. S'ils recherchent l'origine de ces bruits, qu'ils ouvrent la porte de la cave et jettent un œil en bas, ils verront fugitivement dans la pénombre, la silhouette d'une femme, le regard fixe, en train de prendre une hache. La lumière s'éteint et la cave est plongée dans les ténèbres.
Il s'agit de Martha qui a entendu l'enfant pleurer et, prenant son courage à deux mains, est descendue à la cave avec une bougie. Elle a remarqué la hache dans la première pièce, ce qui l'a rendue nerveuse, elle a posé la bougie à ses pieds et s'est emparée de l'arme pour pouvoir se défendre si besoin. À ce moment, les investigateurs arrivent et ouvrent la porte. Ce bruit inattendu fait peur à Martha et le courant d'air éteint la bougie.



Cet enchaînement d'événements fait perdre à toutes les personnes présentes 0/1 point de SAN. Tous ceux qui ne réussissent pas à garder leur calme (et éventuellement Cecillia en plus de Martha) se mettront à crier. Le traumatisme vécu par Martha fait d'elle une cible idéale pour une possession par Katherine. Pour l'instant néanmoins, elle insiste pour aller directement se coucher, ferme sa porte à clé et y reste jusqu'au matin.
Si les chasseurs de fantômes continuent d'enquêter sur les sanglots, ils découvriront qu'ils proviennent de derrière la porte de la zone emmurée. La porte bloquée refusera de bouger, mais les investigateurs pourraient avoir l'idée d'utiliser la hache. Une fois la porte ouverte, les pleurs cessent brusquement.

La fin de la nuit

Pendant que Martha dort, souffrant de cauchemars dus à son traumatisme dans la cave, Katherine en prend possession. Personne ne s'en rend compte immédiatement et rien de particulier ne se passe cette nuit-là. Herb ne laissera pas Paul être dérangé, quelle qu'en soit la raison, car il a besoin de récupérer, à moins qu'il y ait danger de mort.

Samedi matin

Les investigateurs se réveilleront avec les odeurs provenant de la cuisine. Martha a préparé un petit déjeuner sans aucun goût. Possédée par Katherine, elle a cuisiné ce repas fade, car une nourriture simple est meilleure pour l'âme. Elle semble tout aussi taciturne que la veille et rien dans son comportement ne peut éveiller les soupçons. S'ils tentent un jet de *Psychologie* sur elle ce matin-là, ils constateront qu'elle subit le contrecoup de sa frayeur de la veille et qu'elle semble un peu tendue et nerveuse.
Cecillia souhaite se rendre au village dans la matinée. Les investigateurs peuvent se joindre à elle ou continuer à explorer la maison. Paul n'ira pas au village avec eux, en expliquant que, bien que des recherches puissent rendre service, il préfère conserver l'esprit clair et impartial lors d'une séance. Les histoires locales peuvent être trompeuses et mener sur une fausse route. Robert mentionne à ceux qui partent au village qu'il avait demandé au révérend Lewis de conduire un exorcisme, ce qu'il a refusé de faire. Les investigateurs voudront peut-être s'adresser une fois de plus à lui.

Samedi midi

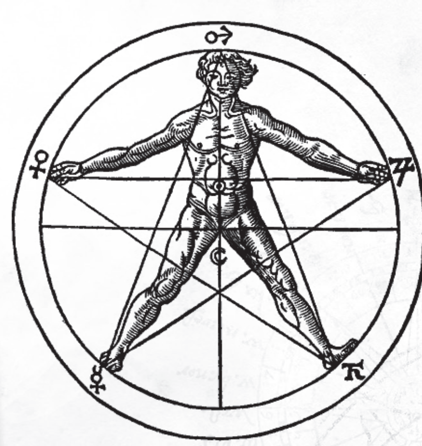
Durant le déjeuner du samedi, Paul sollicitera les avis de chacun sur ce qui hante la demeure Tannerhill. Un jet de *Psychologie* permet de constater que cette question va à l'encontre de sa remarque précédente sur les investigations au village. La raison de sa question est simple, Paul est curieux de savoir ce que les investigateurs ont découvert, rien de plus humain.
Certains pourront croire qu'il s'agit d'une sorcière, d'autres qu'il s'agit d'un esprit gardien. Certains penseront que Luther est le Rejeton de Satan, d'autres qu'il est victime de cruauté. Robert refuse de croire que sa sœur est maléfique. Le Gardien doit engager une vraie discussion, afin que les joueurs observent les choses sous tous les angles. Les PNJ peuvent signaler des points auxquels les investigateurs n'ont pas songé, ou joueront l'avocat du diable. Si l'un des personnages a été possédé par Katherine, il aura tendance à prendre sa défense.



Paul suit la conversation sans imposer de jugement, signalant que les fantômes hantent généralement des lieux parce qu'ils conservent un excès d'énergie primaire de leur vie : culpabilité, haine, passion, vengeance, etc.
Herb est ravi de la manière dont les choses se passent. Ces fantômes jouent leur rôle à la perfection ! Il envisage déjà des excursions régulières ici. Cinquante dollars, ce n'est pas suffisant, les gens seraient capables d'en payer cinq cents pour ce genre de divertissement ! S'il y a bien une chose qu'il ne souhaite pas, c'est que les fantômes soient apaisés et disparaissent.
De nouveau, la nourriture est fade et peu appétissante. Si un investigateur se plaint, Martha haussera les épaules sans dire un mot, mais son ressentiment à l'égard des investigateurs grandira au fur et à mesure que Katherine renforcera sa prise. Dans son état, il lui paraît clair que tous ceux qui ne partagent pas son avis sont maléfiques, infectés par les mensonges du Rejeton de Satan. S'ils ne tournent pas le dos au Malin rapidement, ils devront être purifiés.

Samedi soir et dimanche

Martha/Katherine agira activement contre les investigateurs uniquement s'ils prennent fait et cause pour Luther et Jenny. Si aucun joueur n'agit de la sorte, il est fort possible que Cecillia s'en charge, en fonction de ce qui a été découvert. Dès que quelqu'un commencera à parler en faveur de Luther et Jenny, Martha essayera de l'attirer dans la cave et de l'y enfermer, afin de le punir et de le purifier.
Si le dimanche matin les investigateurs n'ont pas encore résolu la situation, Martha/Katherine essayera de trouver la Bible, afin d'y noter les derniers événements. Les personnages peuvent tomber (à nouveau) sur la vieille Bible au cours de la matinée et découvrir une nouvelle entrée inexplicable en date du jour : « Le Rejeton de Satan est revenu ».
Martha insistera aussi pour assister à la messe du dimanche matin (indépendamment de ses croyances).





Résolution

« Jésus, voyant cela, fut indigné, et leur dit : Laissez venir à moi les petits enfants, et ne les en empêchez pas ; car le royaume de Dieu est pour ceux qui leur ressemblent. »

Marc, *10:14*

Afin de résoudre le scénario, les investigateurs doivent apaiser le fantôme responsable de la tragédie de la demeure Tannerhill.
Bien que la spécialité de Paul soit d'invoquer les esprits, et non de les exorciser, il peut être suggéré de dissiper les émotions résiduelles qui ont créé l'aura permettant au fantôme de hanter la maison (la force du sentiment correspond au POU de l'esprit).
Détruire un esprit est similaire au sort d'*Invocation d'Esprit* de Paul, mais la procédure est différente. Il doit se placer au centre du cercle et son POU effectif augmente d'un point pour chaque paire de participants dans le cercle. Les participants doivent savoir quel esprit ils souhaitent invoquer, et posséder un objet important pour cette personne. S'ils tentent simplement d'appeler une sorcière non identifiée du XVIIe siècle, ils échoueront.
Des objets pour chacun des fantômes sont présents dans la maison. Le diable à ressort ou le clou ensanglanté peuvent être utilisés pour invoquer Jenny ; Luther peut être appelé en utilisant son squelette ; et Katherine peut être invoquée dans la chambre vide, ou en utilisant sa Bible.
Une fois que l'esprit a été amené dans le corps de Paul, celui-ci peut essayer d'épuiser entièrement son Pouvoir en faisant une série de tests opposés (les participants peuvent s'entraider – p.78 *Manuel du Gardien*) contre le POU de l'esprit. Chaque succès retire 1D3 points de POU au fantôme et chaque échec 1D3 points de magie à chaque participant au cercle.
Une autre solution est d'arriver à persuader le révérend Lewis de réaliser un exorcisme de la demeure Tannerhill. Les fantômes de la maison ont été élevés en chrétiens fervents et n'auront aucun doute sur le pouvoir d'un ministre du culte d'exorciser un esprit. C'est cette certitude qui fait fonctionner le rituel. Toutefois, un simple exorcisme de la maison ne marchera pas. Il ne peut réussir que si les fantômes sont neutralisés (peut-être au sein du cercle d'*Invocation d'Esprit*) pendant que l'exorcisme a lieu. C'est au Gardien de décider si l'exorcisme est un phénomène réellement magique, ou si ses effets sont purement psychologiques.
Bien que Robert Carrington s'y oppose, certains joueurs pourraient avoir l'idée de brûler la maison. Cela empêchera certainement qui que ce soit d'habiter ici, mais l'esprit vengeur de Katherine pourra continuer de posséder Martha jusqu'à la rendre folle à lier ou la pousser à devenir nourrice…

« Laissez les enfants en paix… »

Si les investigateurs tentent de détruire Katherine, elle n'apparaîtra pas dans le cercle et Martha interrompra violemment la séance avec une hache. Pour bannir Katherine, il faut la chasser du corps de Martha (ou de la personne qu'elle possède) en la plaçant avec Paul au milieu du cercle pendant l'invocation. L'exorcisme reprend alors comme ci-dessus.
Détruire le fantôme plein d'amertume de Katherine est la façon idéale de finir cette aventure. Si Katherine est détruite, Luther et Jenny peuvent enfin reposer en paix. Robert retrouve alors brusquement les souvenirs de son enfance, se rappelle des punitions infligées à Jenny et réalise pourquoi Agnes a perdu la raison.
Le Gardien peut choisir de faire partir les enfants d'eux-mêmes après une phase d'émotions théâtrales ou de les faire rester dans la maison, ce qui pousse les personnages à les bannir également.

**« Et maintenant,
faites disparaître ces enfants ! »**

Si les investigateurs décident de détruire les fantômes des enfants (ou de l'un des deux), ceux-ci imploreront et supplieront à travers la bouche de Paul qu'on cesse de leur faire du mal, clamant leur innocence. Si les investigateurs poursuivent dans cette voie, tous les participants perdront 0/1D4

points de SAN au moment où leurs cris disparaissent dans l'oubli.
Avec la disparition des enfants, Katherine ne reposera pas en paix. Elle restera calme pour un moment, mais réapparaîtra quelques années plus tard pour posséder tout sujet approprié et pour tourmenter les petits enfants qui croiseront son chemin. Si un investigateur a été possédé, elle pourrait même rester à l'affût dans son subconscient, prête à prendre le contrôle s'il devient temporairement ou définitivement fou.

Efforts récompensés

Le dimanche après-midi, à 17 h précises, le car arrive à la demeure Tannerhill et Bud est prêt à les ramener à New York (avec un compartiment à bagage rempli de boissons alcoolisées).
S'il n'y a pas eu de complications ni de décès, tous peuvent profiter à nouveau vers 19 h de la vie citadine.

Récompenses pour les esprits
Les gains de points de SAN suite au bannissement des esprits sont les suivants :

- Celui qui aide à contrôler l'esprit malveillant de Katherine gagne 1D8 points de SAN.
- Pour le bannissement des esprits des enfants, les personnages gagnent 1D4 points de SAN par esprit (obtenus également si les fantômes trouvent le repos après le bannissement de Katherine en partant d'eux-mêmes).
- Si l'énigme de l'amnésie de Robert Carrington est résolue, tous les participants gagnent 1D3 points de SAN.

Perspectives
Robert Carrington est à présent convaincu de l'existence de phénomènes surnaturels. Il restera en contact avec les investigateurs et leur apportera son soutien dans leurs aventures ultérieures. Il pourra en effet, dans la mesure du possible, les aider financièrement. De plus, les personnages gagnent 5 % de connaissances en *Occultisme* grâce à ce qu'ils ont appris avec Paul pendant le week-end.
Les personnages qui ont participé à l'invocation avec Paul constateront plus tard qu'ils ont à présent avec lui une sorte de lien psychique. Au cours de la campagne, les rêves des personnages entreront en résonance avec les rêves de Paul. Ils se sentiront alors certainement plus proches de lui et prendront plus au sérieux ses visions dans le **chapitre IV**.
La cause de cette affinité s'explique au **chapitre X**.

« Restons en contact ! »
Après le week-end à la demeure Tannerhill, Paul LeMond proposera de rester en contact. Il échangera son adresse avec les investigateurs et leur enverra une courte lettre quasiment identique une semaine plus tard, les remerciant pour leurs efforts et indiquant le plaisir qu'il a eu à travailler avec eux. Si les investigateurs poursuivent la correspondance, ils remarquent que Paul met du temps à répondre. Ses lettres sont souvent courtes et commencent par des excuses pour le délai de réponse, ajoutant que son travail l'a tenu extrêmement occupé.
La seule nouvelle d'importance est qu'il a commencé à fréquenter Cecilia, dont Herb est dorénavant l'agent. Aucune de ses lettres ne mentionne quoi que ce soit d'anormal.
Cette correspondance peut continuer pendant près d'un an. Elle cessera au plus tard huit semaines avant les événements du **chapitre IV.** Néanmoins, étant donné le temps de réponse particulièrement long de Paul, personne ne se posera de questions.

À la fin du chapitre I

Le premier groupe de personnages doit s'être lié d'amitié, ainsi qu'avec Paul LeMond qui a convaincu tout le monde de ses talents.

Un bannissement réussi des esprits n'est pas important pour la suite de la campagne, mais serait une réussite appréciée, surtout pour de nouveaux joueurs.

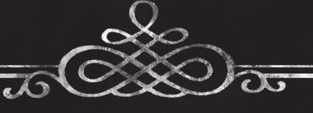
Au moins un personnage doit avoir une correspondance régulière avec Paul (pour préparer le **chapitre IV**).



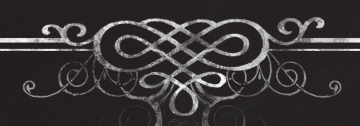
La demeure Tannerhill échappera-t-elle à ce destin ?

chapitre II

Black Hills et autre secrets



Où le deuxième groupe d'investigateurs fait connaissance en explorant les profondeurs d'une mine maudite…



Investigation	**3/5**
Action	**1/5**
Exploration	**3/5**
Interaction	**4/5**
Mythe	**4/5**
Style de jeu	**Investigation occulte**
Difficulté	**Débutant**
Durée estimée	**4-6h**
Nbre de joueurs	**3-5**
Type de personnages	**Investigateurs disposant d'une expérience de l'occulte**
Époque	**Octobre 1927**

Chronologie

Ce scénario se déroule quelques mois après *Souffrez petits enfants*. Si son contexte est directement lié à l'intrigue générale du *Jour de la Bête*, l'histoire en est cependant totalement indépendante. *Black Hills et autres secrets* est destiné à un deuxième groupe d'investigateurs, composé de personnages disposant déjà d'une certaine expérience des événements étranges et des phénomènes bizarres ; ils doivent de plus bénéficier d'une petite renommée dans leur domaine (suffisante pour justifier qu'ils soient contactés).

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont embauchés par le directeur du camp d'exploitation minière de Windy Point. Celui-ci a besoin de « personnes pouvant résoudre des situations inhabituelles par des moyens inhabituels ».

En quelques mots

Les investigateurs sont embauchés pour enquêter sur de mystérieux incidents ayant provoqué la mort de plusieurs employés du camp minier de Windy Point. Ils apprennent par des premières investigations que depuis huit mois, deux mineurs ont été assassinés, huit se sont suicidés et six autres ont été gravement souffrants. Rapidement, de nouveaux malades font leur apparition dans le camp, créant un climat de panique chez les ouvriers. L'exploration des mines leur confirme la nature étrange des événements qui s'y déroulent. Leur enquête les mène par la suite dans une réserve indienne. Le chamane d'une tribu cheyenne locale, bien disposé à leur égard, leur explique ce qu'il se passe et leur enseigne comment repousser les créatures qui vivent dans les collines. Les investigateurs réussiront-ils à faire preuve de suffisamment d'astuce pour repousser ces dangereuses créatures sans perdre la vie ?

Enjeux et récompenses

- **Faire connaissance.** Ce scénario permet au deuxième groupe d'investigateurs de faire connaissance avant le début des événements qui vont rythmer la campagne.
- **Découvrir la NWI.** Les joueurs vont entendre parler de cette entreprise, et notamment du fait qu'elle s'intéresse de près aux nouvelles technologies.

Ambiance

Ce scénario possède une ambiance proche de celle d'un western. Le gardien pourra trouver des sources d'inspiration dans le film *Danse avec les loups* (Kevin Costner, 1990), la série *Deadwood* (David Milch, 2004) et la bande dessinée *Black Hills 1890* (Swolf/Renier, 1999), qui se passent tous les trois dans les Black Hills.

À l'affiche

Les shans

Naufragés stellaires échoués dans les Black Hills, les shans cherchent à quitter la Terre. Pour cela, ils prennent possession des mineurs afin de détourner l'uranium présent dans les mines, et ainsi pouvoir réparer leur vaisseau.

Tommy Morningstar

Doyen et chamane de la tribu cheyenne voisine des mines, Tommy sait ce qu'il se passe dans les montagnes et enseignera aux investigateurs comment repousser les shans. Il évoquera également le rôle très important qu'ils seront amenés à jouer dans les années à venir.

Scott Wallace

Contrôlé par un shan, ce dirigeant de bonne volonté va essayer de tuer les investigateurs à plusieurs reprises. S'il survit à ce scénario, il pourrait aider les investigateurs dans le **chapitre VII**.

New World Incorporated (NWI)

Propriétaire de l'exploitation minière de Windy Point, NWI est l'un des antagonistes majeurs de cette campagne. Bien que les investigateurs ne puissent pas encore le savoir, l'uranium extrait des mines est l'une des composantes qui sera utilisée dans la conjuration du Jour de la Bête.

Une force maléfique qui n'a rien à voir avec les conflits ethniques du passé réside sous les Black Hills. Ce sont les dangereux insectes de Shaggaï, et les adversaires abhorrés des blancs pourraient bien devenir leurs sauveurs.

Les investigateurs devront survivre à une atmosphère de peur et de paranoïa, afin de mettre un terme à la présence de ces envahisseurs venus des étoiles.



La situation de départ du chapitre II

Ce chapitre ne demande pas non plus de conditions préalables, ce qui semble également logique, car aucune aventure précédente ne peut être utilisée comme point de départ.

Cette deuxième aventure introductive peut bien sûr être jouée avec les personnages utilisés pour le **chapitre I**, mais il serait plus intéressant de mettre en place un autre groupe qui pourrait se mêler aux autres dans les chapitres suivants.

Vous trouverez toutes les informations pour l'introduction des investigateurs dans le paragraphe « Intégration des personnages ».

Les événements de ce chapitre

Les investigateurs, recrutés par le groupe NWI, recherchent un camp reculé dans les Black Hills où se passent des incidents étranges. Lors de leurs investigations, ils rencontrent différents Indiens, dont un chamane bien disposé à leur égard.

Leur enquête les mène à une ancienne caverne, dans laquelle se trouve le vaisseau temple échoué des shans.

L'histoire

Le Dakota du Sud fait partie des États-Unis depuis 1889 seulement, et est constitué de l'une des grandes prairies du nord-ouest. Après l'Alaska, l'Oklahoma et le Nouveau-Mexique, le Dakota du Sud abrite la plus grande population indienne du pays. Au sud-ouest de l'État se trouvent les Black Hills, littéralement collines noires, théâtre au XIX[e] siècle d'affrontements violents entre les blancs et les Indiens. On peut mentionner par exemple la bataille de Little Big Horn et le massacre de Wounded Knee (pendant lequel plus de 300 Indiens furent abattus par la cavalerie américaine). L'État ne compte que 690 000 habitants.

La série télévisée *Deadwood* décrit la fondation de la ville du même nom dans les Black Hills vers 1876, et peut servir d'inspiration pour le comportement des autochtones.

Les insectes

Les shans sont des parasites de la taille d'un pigeon et leur corps n'est qu'en partie matériel. Ils peuvent, grâce à leurs créatures hôtes (par exemple humaines), entrer directement dans le cerveau d'une victime, s'y lier, lire ses souvenirs, influencer ses pensées et même introduire des idées et des souvenirs de leur choix.

Pendant la journée, l'insecte présent dans le cerveau n'est pas actif et sa victime peut plus ou moins faire ce qu'elle veut. Après le coucher du soleil cependant, le shan prend le contrôle total du cerveau de son hôte. Le shan l'hypnotise pour en faire sa marionnette, mais son emprise de plus en plus forte fait perdre la raison à sa victime, qui devient inutile.

Les shans des Black Hills

Les shans sont une race extraterrestre originaire d'une planète détruite nommée Shaggaï. Depuis la perte de Shaggaï, les shans sont dispersés, mais peuvent se téléporter dans leurs vaisseaux temples sur de très grandes distances. Les shans vénèrent le terrible Azathoth, peu surprenant quand on sait que dans chaque vaisseau se trouve un fragment vivant de leur dieu. En son honneur, ils conduisent des rites complexes associés à des pratiques de torture sophistiquées.

Les shans arrivèrent pour la première fois dans notre système solaire sur la lointaine L'gy'hx, connue des hommes sous le nom d'Uranus. La plupart des shans refusèrent d'abandonner leurs croyances en Azathoth au profit du dieu chauve-souris à deux têtes L'rog'g, révéré par les habitants de la planète, et furent obligés de la quitter. C'est ainsi que les insectes de Shaggaï se téléportèrent pour la première fois sur notre Terre, au début du XVII[e] siècle, dans la vallée de la Severn en Angleterre. La composition de l'atmosphère terrestre entra en interférence avec les pouvoirs de téléportation des insectes, livrant les shans à eux-mêmes.

Les personnes importantes de ce chapitre

Scott Wallace

Représentant du groupe des mines de Windy Point, éventuellement un ancien ami de l'un des personnages. En raison de l'influence d'un shan, il devient l'adversaire des investigateurs qui doivent décider de le sauver ou non.

Erasmus Simmons

Médecin du camp des mineurs et dépassé par les incidents.

Dan Updike

Shérif de Hayward qui doit élucider le décès de Norbridge.

John Redfoot

Rebelle indien qui voit NWI d'un très mauvais œil.

William Jackrabbit

Shérif indien de la réserve au sang-froid étonnant.

Tommy Morningstar

Guérisseur cheyenne qui connaît une formule magique contre les shans.



En 1742 un autre groupe de shans ayant survécu à la destruction de Shaggaï arriva sur L'gy'hx. Les nouveaux venus refusèrent également d'abandonner leur dieu et poursuivirent leur exode. Néanmoins, les habitants de L'gy'hx leur révélèrent au préalable l'existence de leurs frères disparus, et l'endroit où ils envisageaient de se rendre en quittant leur planète glaciale. Les insectes, qui avaient erré dans la galaxie pendant des millénaires, se réjouirent de la possibilité de retrouver les leurs et s'apprêtèrent à rejoindre la Terre.

L'arrivée des shans se révéla désastreuse. Les interférences atmosphériques interrompirent le processus de téléportation, et leur vaisseau temple s'écrasa dans les Black Hills dans une énorme explosion. La plupart des shans moururent lors de ce désastre, ainsi que tous leurs serviteurs. Pire encore, le réacteur atomique du temple cessa de fonctionner. Sans énergie, aucun outil ou machine shan ne pouvait fonctionner, et sans main-d'œuvre, il était impossible de réaliser des réparations.

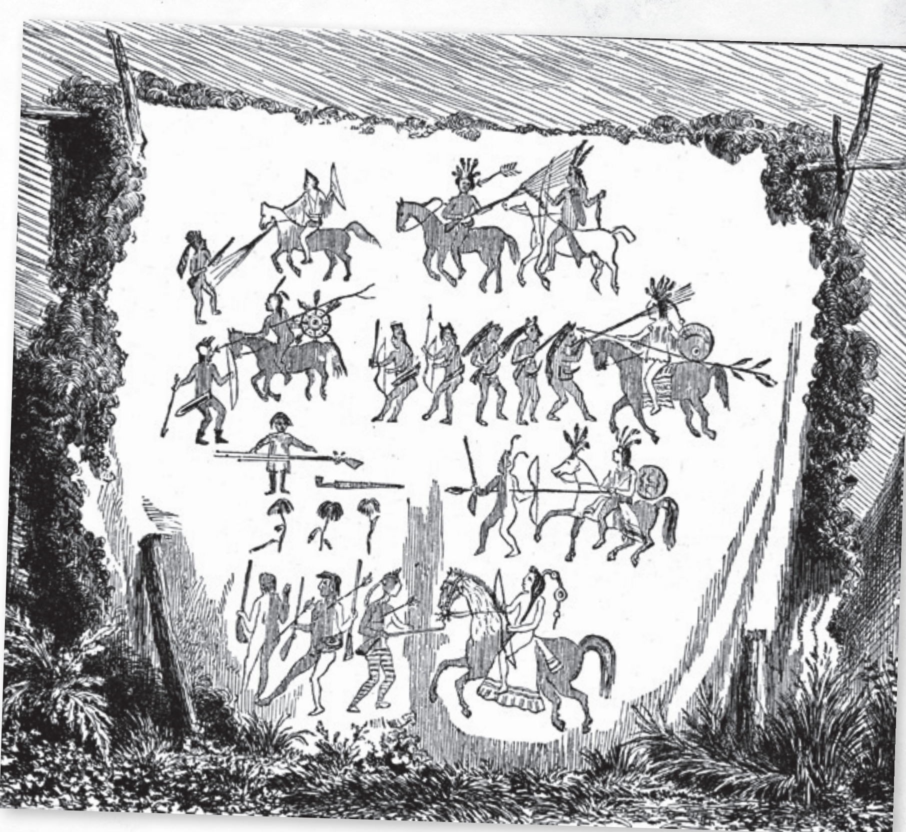
Les insectes tentèrent de retrouver leurs cousins perdus en infestant des Indiens Arikara et en les astreignant à de longues recherches, en vain. Ils conclurent finalement que les autres shans avaient tous été détruits et dirigèrent leurs efforts à trouver un moyen de s'échapper de ce monde stérile.

Leur plus grand problème était la réparation du réacteur, le cœur de leur vaisseau temple. Le feu nucléaire devait être ranimé, ou comme les shans le diraient, il était nécessaire de « combler la communauté d'un regain de vie d'Azathoth et de conjurer un nouveau fragment du dieu en notre sein ». Les sous-sols des Black Hills, riches en uranium, pourraient servir aux insectes de Shaggaï à obtenir du combustible. Cependant, en raison de l'absence de serviteurs et d'outils fonctionnels assez développés, les shans à la constitution fragile ne purent pas exploiter le minerai d'uranium.

Les insectes corrompirent une tribu voisine d'Indiens arikara, espérant s'en servir comme nouveaux serviteurs, mais les tribus cheyennes des environs remarquèrent les pratiques dégénérées de leurs voisins et furent promptes à déclarer la guerre aux Arikara, enrayant leur folie avant qu'elle ne se répande. Les shans se retranchèrent dans leur temple, laissant les Arikara à leur sort.

Ils évitèrent depuis tout contact avec le monde extérieur, jusqu'à l'arrivée de la NWI et leurs activités minières.

Histoire de la bataille contre les Indiens fous



Les difficultés de Windy Point

En février 1927, il y a huit mois, le groupe NWI a établi son camp d'exploitation minière à Windy Point, dans les Black Hills. Le camp sert de base pour différentes mines de la région, dont deux mines d'or, une de plomb et une de pechblende, un minerai à forte teneur en uranium.

Parmi les personnes présentes dans les mines, il n'y a aucun membre de la Confrérie de la Bête et rien ne laisse soupçonner la nature effroyable de l'utilisation de leur travail. La pechblende exploitée sera amenée dans les bâtiments du NWI à Oakland pour en extraire l'uranium. Cet uranium sera ensuite mélangé à une résine d'encens à brûler dans les temples de Rhon Paku dans le cadre de la conjuration du Jour de la Bête. À Oakland, des recherches sont effectuées sur le minerai à des fins d'utilisation industrielles de l'uranium.

Les explorations dans les Black Hills sont certes prometteuses, mais elles sont assombries par des événements tragiques. Depuis le début de l'extraction, huit hommes ont perdu la vie et ce sont les insectes de Shaggaï qui en sont la cause.

L'incident James Maxwell

Le premier incident s'est produit dans la mine de plomb, puits A-28. **James Maxwell**, un des chefs d'équipe, a fait la rencontre d'un shan caché dans les profondeurs de la mine. L'insecte s'implanta rapidement dans le cerveau de Maxwell et prit contrôle du mineur sans défense, se délectant de son effroi et de sa douleur. Il le força ensuite à s'attaquer à ses collègues, en tuant deux à la pioche et faisant s'écrouler la sortie de la mine. Puis il quitta le corps de James Maxwell, à présent fou à lier. Les mineurs furent secourus et Maxwell enfermé à l'infirmerie. NWI conclut à un accident, mais quelques mineurs suspectèrent quelque chose de bien pire. James Maxwell se suicida quelques jours plus tard, ce qui faisait déjà trois décès.

Le shan responsable de cette tragédie apprit ainsi que les humains extrayaient de l'uranium en grandes quantités. Les insectes de Shaggaï ne mirent pas longtemps à mettre un plan en place, afin d'utiliser cela à leur avantage.

Le plan des shans

Les insectes commencèrent à infecter les mineurs d'uranium et leurs supérieurs pour détourner du minerai à leur profit. Durant la nuit, comme sous hypnose, un petit groupe de mineurs charge le minerai dans des camions et l'amène jusqu'au refuge des shan. Personne ne se souvient de ces escapades nocturnes, mais le fait de s'approcher régulièrement du réacteur endommagé les a tous irradiés.

Au cours des quatre derniers mois, cinq d'entre eux ont mis fin à leurs jours, rendus fous par les images et les voix dans leur tête. L'une des victimes, un mineur du nom de **Jim Grant**, a essayé de saboter la mine d'uranium avec une caisse de dynamite, mais s'est fait lui-même sauter.
La présence et l'influence des shans ont entre-temps fait perdre la raison à toutes les victimes.

Les Indiens
Les anciens du clan cheyenne près de la réserve indienne de Pine Ridge savent depuis longtemps qu'une chose maléfique hante les montagnes de Windy Point. Lorsque la mine fut ouverte, ils protestèrent, mais face à la pauvreté de la réserve, beaucoup ne purent se résoudre à refuser le salaire que proposait NWI.
Néanmoins, lorsque la maladie et la folie se déclenchèrent, les Cheyennes écoutèrent les avertissements de leurs ancêtres. Au début, plus d'un tiers de la communauté participait aux travaux dans les mines ; à présent ils ont presque tous démissionné.

Le directeur
Kevin Norbridge est également infesté, sa position et son influence lui permettent de falsifier les documents de l'entreprise concernant le minerai. Après deux mois de dur labeur, les shans sont presque prêts. Mais Kevin Norbridge, qui souffre de terribles cauchemars et entend des voix, arrive à la conclusion que les problèmes actuels doivent être réglés par des méthodes non conventionnelles. Il souhaite plus que tout régler les choses rapidement et dans la discrétion. Si le siège venait à apprendre les événements de Windy Point, il serait certainement le premier à sortir du projet et pourrait faire une croix sur les promotions.
Toutefois Kevin Norbridge approche du dernier stade de la folie, et lorsque les investigateurs arrivent, il vient juste de décéder.

Introduction des personnages

Cette aventure se passe en octobre 1927. Le Gardien peut modifier la date exacte du scénario : pendant l'été et au début de l'automne, les montagnes sont magnifiques dans le soleil et les températures sont relativement basses jusqu'à midi. En hiver, les nuits sont glaciales et les tempêtes de neige ralentiraient les progrès et effaceraient également toutes les traces.
L'aventure commence lorsque l'un des investigateurs reçoit un télégramme de Kevin Norbridge, directeur d'une entreprise minière faisant partie du groupe NWI, à Windy Point, dans le Dakota du Sud *(Black Hills, Aide de jeu n°5)*.
Pour envoyer ce télégramme, Kevin Norbridge doit savoir que les investigateurs existent et que les engager est son meilleur espoir. L'explication se trouve dans l'histoire personnelle des personnages. Il est par conséquent conseillé de former un groupe d'investigateurs ayant déjà réussi des aventures devenues relativement célèbres. Kevin Norbridge recherche en effet une personne qui peut résoudre des situations inhabituelles par des moyens inhabituels.
S'il n'est pas possible d'avoir des aventures en commun, il reste le profil du personnage, ses antécédents, son métier... Puisque les décès sont liés à la folie et à la fureur, et que les maladies qui se déclarent sont délicates à diagnostiquer, les investigateurs peuvent également évoluer dans le domaine de la psychanalyse ou de la médecine.
Si les points précédents ne s'appliquent pas non plus, il reste la solution de secours du contact personnel avec une personne du camp qui se rappelle de l'intérêt de son vieil ami pour les choses inhabituelles et qui le recommande auprès de Kevin Norbridge. Cela peut être par exemple Scott Wallace.

L'appel téléphonique
L'appel est passé le 11/10/1927 à l'heure dite. Pour cela, Kevin Norbridge s'est rendu à Rapid City. La ligne est mauvaise ; l'investigateur et Kevin Norbridge ont bien du mal à se comprendre.



CLASS OF SERVICE DESIRED
TELEGRAM X
DAY LETTER
NIGHT MESSAGE
NIGHT LETTER
Patrons should mark an X opposite the class of service desired: OTHERWISE THE MESSAGE WILL BE TRANSMITTED AS A FULL RATE TELEGRAM

WESTERN UNION TELEGRAM

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT GEORGE W. E. ATKINS, FIRST VICE-PRESIDENT

Form 1206 A

NO. CASH OR CHG.
CHECK
TIME FILED

Send the following message, subject to the terms on back hereof, which are hereby agreed to 1927 OCT 14 AM 11 36

Windy Point , South Dakota

Cher STOP
Souhaite votre présence objective pour résoudre problèmes sur site STOP
Récompense à la clé STOP
Vous contactera mardi à 18h par téléphone STOP

Kevin Northbridge,
directeur camp NWI

Les informations que Kevin Norbridge transmet sont les suivantes :

- Kevin Norbridge se présente comme le directeur de l'entreprise minière de NWI et explique que des problèmes d'une nature inattendue se déroulent dans la mine et que les incidents ont déjà provoqué la mort de plusieurs personnes.
- Les événements semblent d'une nature plutôt ésotérique et l'investigateur et ses amis lui ont été recommandés comme les personnes adéquates pour ce genre de choses.
- Kevin Norbridge ne souhaite pas en dire plus par téléphone et propose à l'investigateur et à ses accompagnateurs la somme considérable de 150 $, plus le remboursement des frais de déplacement.

Informations préalables

Les investigateurs ont la possibilité, grâce à quelques recherches, de découvrir des informations sur l'exploitation avant leur départ.

Windy Point est situé dans la région des Black Hills, dans le sud-est du Dakota du Sud. Un jet de Sciences (géologie) ou une réussite extrême en EDU informe l'investigateur que cette région est l'une des premières pour la production d'or de tous les États-Unis, et qu'elle contient aussi d'importantes réserves de plomb et de charbon. Un jet réussi en *Histoire* permet de se rappeler que la région des Black Hills fut aussi l'un des derniers champs de bataille des Guerres indiennes, que le général Custer y livra la dernière escarmouche fatale et que les réserves indiennes du Dakota furent l'épicentre du deuxième mouvement de la Danse des esprits, qui se termina par le massacre de Wounded Knee (considéré par les patriotes américains des années 1920 comme un vrai carnage), à moins de cent kilomètres de Windy Point.

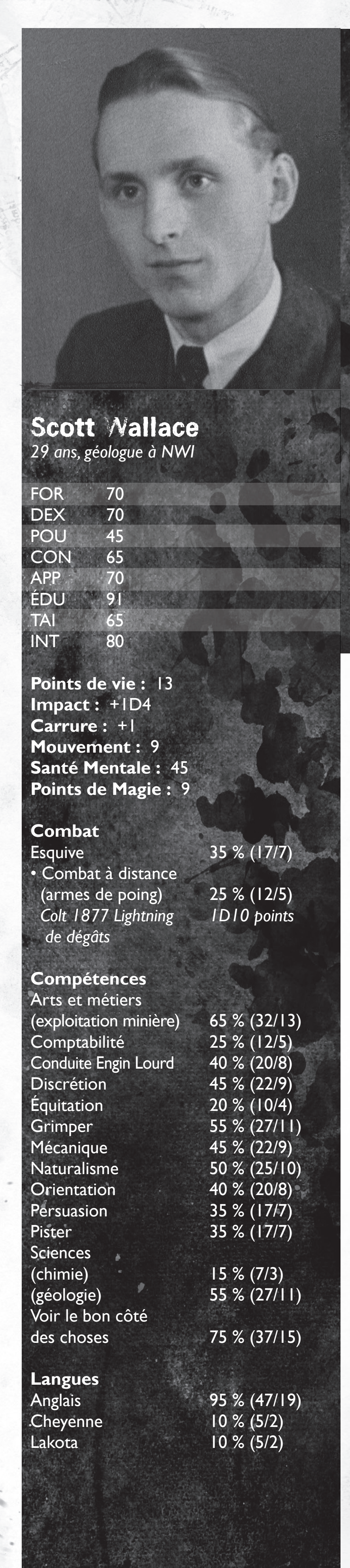
Une réussite ordinaire en EDU indique qu'au moins un investigateur a entendu parler de New World Incorporated. L'entreprise est un groupe multinational de grande taille avec des parts dans de nombreuses sociétés du monde entier. Des jets de *Bibliothèque* délivrent les informations suivantes :

- Les métiers principaux de la NWI sont l'exploitation minière, pétrolière, la construction navale et la recherche appliquée.
- Le siège social de NWI est situé à Chicago.
- L'exploitation minière au Dakota du Sud a ouvert il y a environ huit mois.
- Cette exploitation se répartit sur plusieurs mines en activité, pour l'extraction d'or, de plomb et de pechblende.

Celui qui s'y connaît un peu en *Sciences (géologie)* identifie la pechblende comme un minerai riche en uranium. L'uranium est le seul élément radioactif présent dans la nature, comme l'a découvert Antoine Henri Becquerel en 1896. La pechblende n'est guère radioactive, et on l'utilise en général avec du plomb pour teinter le verre (ouraline).

Rejoindre Windy Point

Si les investigateurs acceptent la mission, Kevin Norbridge leur fait parvenir l'argent nécessaire pour acheter les tickets de train pour le Dakota du Sud. Depuis la côte Est, le voyage prendra deux jours, avec une correspondance à Chicago. En traversant le Dakota du Sud durant la dernière étape de leur voyage, ils passeront par la région désolée des Badlands avec ses paysages gris sans fin, ses collines érodées et ses pâles herbages clairsemés.



Scott Wallace

29 ans, géologue à NWI

FOR	70
DEX	70
POU	45
CON	65
APP	70
ÉDU	91
TAI	65
INT	80

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 9

Combat

Esquive	35 % (17/7)
• Combat à distance (armes de poing)	25 % (12/5)
Colt 1877 Lightning de dégâts	*1D10 points*

Compétences

Arts et métiers (exploitation minière)	65 % (32/13)
Comptabilité	25 % (12/5)
Conduite Engin Lourd	40 % (20/8)
Discrétion	45 % (22/9)
Équitation	20 % (10/4)
Grimper	55 % (27/11)
Mécanique	45 % (22/9)
Naturalisme	50 % (25/10)
Orientation	40 % (20/8)
Persuasion	35 % (17/7)
Pister	35 % (17/7)
Sciences (chimie)	15 % (7/3)
(géologie)	55 % (27/11)
Voir le bon côté des choses	75 % (37/15)

Langues

Anglais	95 % (47/19)
Cheyenne	10 % (5/2)
Lakota	10 % (5/2)

Scott Wallace infesté

FOR	70
DEX	70
POU	115
CON	65
APP	70
ÉDU	91
TAI	65
INT	95

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 23

Combat

• Esquive	35 % (17/7)
• Combat à distance armes de poing)	25 % (12/5)
Colt 1877 Lightning de dégâts	*1D10 points*

Sortilèges

Flûtes de l'obscurité, Oubli miséricordieux, Douleurs, Rêves

Le Dakota du Sud est une région encore plus vaste, silencieuse et déserte. Enfin les investigateurs arrivent à Rapid City, où **Scott Wallace** les attend à la gare.

À Rapid City, les investigateurs ont quasiment l'impression d'être sur une autre planète. Les routes ne sont guère plus que des pistes poussiéreuses, et la vie dans la région n'a pas encore atteint le XXe siècle. Un bon cheval est encore le moyen de transport le plus fiable, et les téléphones et télégraphes sont inexistants en dehors de Rapid City. Les Black Hills sont un lieu désert et ancien. Si les personnages s'y promènent, le Gardien doit leur instiller cette atmosphère antédiluvienne... certaines vallées semblent n'avoir pas été foulées par l'homme depuis des millénaires... qui sait ce qui pourrait sommeiller ici ?

Scott Wallace

Scott Wallace, le directeur adjoint de la mine de Windy Point, attend les investigateurs sur le quai lorsqu'ils descendent du train.

Si Scott Wallace est le vieux camarade d'un des personnages, il reconnaît celui-ci immédiatement et lance un cri de bienvenue. Dans le cas contraire, il porte un panneau avec le nom d'un des personnages. Après une quelques présentations amicales, Scott Wallace fait emporter les bagages des investigateurs par des porteurs jusqu'à un pick-up garé devant la gare et dont les portes sont peintes au logo de NWI. Seuls deux personnages peuvent prendre place à côté du conducteur (Scott Wallace). Les autres doivent s'installer comme ils peuvent sur le plateau.

Le trajet jusqu'à Windy Point va encore prendre deux heures. Durant ce voyage long et très cahoteux, Scott Wallace entretient une conversation polie, soulignant la riche histoire de la région des Black Hills. Les Cheyennes, puis les Sioux nommaient les collines « Le Cœur de Tout » (ou encore « Le Cœur de l'Existence » ou « Le Cœur de tout ce qui existe »). À l'origine, toute la région fut accordée aux Sioux comme réserve, mais la découverte d'or dans les mines engendra des incursions répétées de prospecteurs blancs. En 1876 les Cheyennes et les Sioux, conduits par Crazy Horse et Sitting Bull, menèrent le dernier grand soulèvement des Indiens des Plaines et vainquirent Custer. Les collines furent finalement vendues au gouvernement américain.

Au bout d'une heure environ, Scott Wallace fait une remarque concernant le « projet obscur d'un avocat de New York complètement fou ». Il se serait mis en tête de sculpter « dans les montagnes là-bas » les visages de quatre présidents dans des dimensions énormes ! « Personne ne sait si son projet verra le jour ».

L'humeur de Scott Wallace devient plus sombre dès lors qu'on lui pose des questions sur les problèmes survenus au camp. Il explique qu'en huit mois, autant d'hommes sont morts, la plupart d'entre eux par suicide. De plus, six mineurs sont tombés malades avec une fièvre que le médecin du camp s'est révélé incapable de traiter. Les Indiens ont commencé à murmurer des légendes à propos d'esprits maléfiques vivant dans les collines et le directeur Kevin Norbridge s'est finalement laissé convaincre que le simple manque de chance n'expliquait pas les problèmes de Windy Point. Scott Wallace, le cas échéant, s'est alors souvenu des domaines d'expertises particuliers de son vieil ami et a suggéré son aide. La suite est connue.

Après avoir traversé Hayward, Wallace quitte la route principale et se dirige vers le cœur des collines. Il reste 60 km à parcourir. Un investigateur qui réussit un jet de *Trouver Objet Caché* remarque un petit groupe d'hommes à cheval, peut-être huit en tout, qui observent le véhicule depuis les reliefs environnants. Ces silhouettes indistinctes ne restent jamais visibles bien longtemps. Si on lui demande, Scott Wallace déclare qu'il s'agit probablement d'Indiens de la région, parmi lesquels nombreux sont ceux qui craignent désormais les mines, prétendant qu'une force maléfique a été réveillée.



Mineur typique
30 ans, droit dans ses bottes

FOR	75
DEX	65
POU	50
CON	70
APP	55
ÉDU	40
TAI	75
INT	45

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3+1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  Pioche 1D6+1+1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  Pelle 1D3+1D4 points de dégâts

Langues
Anglais 40 % (20/8)

Le camp

Le camp de Windy Point se trouve au fond d'un large ravin, au pied de la montagne du même nom au sommet rocheux, nu et gris foncé, sans la moindre trace de végétation. Des pins entourent la clairière et plusieurs voies carrossables mènent à la montagne. Le camp est formé par des bâtiments de bois :

- L'infirmerie dans laquelle le médecin dispose de ses quartiers privés
- Le bâtiment administratif à côté duquel se gare le pick-up du camp
- Le logement du directeur du camp et celui du contremaître (deux zones séparées avec entrées distinctes)
- Un petit saloon dans lequel les boissons sans alcool ne sont pas les seules a être servies
- Six baraquements qui peuvent accueillir chacun 16 mineurs
- Un bâtiment pour la cuisine avec réfectoire et logement pour le cuisinier du camp
- Les étables pour les animaux utilisés dans les mines
- L'entrepôt pour les matériaux et les outils, normalement verrouillé, dans lequel sont également conservés les explosifs
- Les garages pour les camions flambant neufs, qui servent d'atelier au besoin
- Une épicerie dans lequel les mineurs peuvent acheter des effets personnels

Des matériaux de construction empilés avec soin et partiellement recouverts de bâches se trouvent au centre de la clairière.

Le camp peut accueillir 100 hommes, dont 96 mineurs. On pourrait également y ajouter les Indiens qui habitent dans les environs, s'ils n'avaient pas tous démissionné entre-temps. Actuellement, le camp compte moins de 80 hommes, dont certains sont alités à l'infirmerie. Les mineurs se répartissent dans les mines et ne rentrent que le soir pour manger.

Mauvaise surprise

Lorsque le pick-up arrive, le camp est dans un état d'activité frénétique. Scott Wallace demande par la vitre ce qu'il se passe. La réponse est atterrante : le directeur Kevin Norbridge est mort, on vient juste de le découvrir dans son bureau ! Scott Wallace coupe le moteur et s'y précipite, en insistant pour que les investigateurs le suivent. Wallace se fraye un passage entre les mineurs et pénètre dans le baraquement qui sert de bureau. Ils sont accueillis à la porte par **Jake Coleman**, chef d'équipe d'une des mines d'or. Après un rapide bonjour, Jake Coleman met Scott Wallace au courant. Un cri de colère provenant du bureau de Kevin Norbridge a été entendu il y a à peu près une heure. Lorsque quelqu'un alla voir ce qu'il se passait, il trouva le directeur mort à son bureau. Le shérif de Hayward, informé par radio, se trouve dans la pièce avec le médecin (Doc Simmons) pour examiner la scène.

Il semble que Scott Wallace soit désormais responsable du camp. S'armant de courage, il demande aux investigateurs de l'accompagner, et entre dans la pièce.




6
7
5B
5A
5C
8
4
4
4
10
9B
9A
11
4
4
4
1
2A
2B
3
N
LE CAMP DE
WINDY POINT

Le camp de Windy Point

1	Bâtiment administratif
2a	Logement du directeur du camp
2b	Logement du contremaître
3	Saloon
4	Logements pouvant accueillir 16 hommes chacun
5a	Cuisine
5b	Logement du cuisinier
5c	Réfectoire
6	Étables
7	Entrepôt pour les matériaux et les outils
8	Garage pour les camions
9a	Infirmerie
9b	Logement du médecin
10	Épicerie
11	Matériaux de construction (poutres en bois, etc.)

Le bureau du directeur Norbridge

Le bureau de Kevin Norbridge a l'air tout à fait normal à l'exception de deux détails. Le premier est un grand dessin à la craie, d'allure ésotérique, fait de lignes et de spirales, qui orne le mur du fond. Cet étrange dessin a quelque chose de dérangeant et ceux qui l'observent doivent faire un jet de *Santé Mentale* (0/1 point de SAN).

Le second détail est le directeur, effondré sur son bureau, un marteau de géologue planté dans le front (0/1D3 points de SAN). Son sang a coulé sur l'avant de son corps et s'est répandu sur les documents posés sur le bureau. Deux autres hommes sont présents dans la pièce : le médecin du camp **Erasmus Simmons**, qui examine la tête du cadavre, et **Dan Updike**, le shérif de Hayward, qui vient de retirer un dossier de la masse ensanglantée.

Le shérif est un dur à cuire typique du Far West, très terre-à-terre, et peu enclin à croire aux superstitions. Il est taciturne et la vie difficile en marge de la civilisation a laissé des traces sur son visage buriné. Il n'est pas du tout enthousiasmé par la présence des investigateurs, mais Scott Wallace lui fait clairement comprendre qu'ils sont là pour résoudre les problèmes du camp sur demande officielle de NWI. Kevin Norbridge a été, selon lui, assassiné et il lui faudra toute une série de preuves pour l'en faire démordre.

Windy Point se trouvant juste hors de la juridiction de Dan Updike, il faut faire appel à la police de l'État fédéral, dont le poste le plus proche est à Rapid City. Il faudra au moins trois jours avant que quelqu'un arrive pour consigner les faits, ce qui laisse aux investigateurs un peu de temps pour enquêter sans être dérangés.

Le diagramme

L'étrange motif sur le mur du bureau est difficile à décrire. L'arrangement complexe de cercles, lignes et angles semble d'une grande précision. De petits symboles sont annotés sur certaines intersections, et des chaînes de caractères dans une écriture inconnue ornent le dessin. Des réussites ordinaires en *Occultisme* révèlent seulement une vague ressemblance avec un diagramme magique ou un sceau. Le texte (s'il s'agit bien de cela) est tout aussi indéchiffrable que les symboles, mais une réussite ordinaire en *Mythe de Cthulhu* permet de les identifier comme de puissants témoignages d'un obscur langage préhumain. Si un investigateur exprime clairement qu'il considère ce dessin sous un angle scientifique, une réussite ordinaire de *Sciences (physique)* peut, à l'étonnement de tous, les éclairer sur sa signification. C'est en effet une sorte de diagramme scientifique ou mathématique. En cas de réussite extrême, le personnage pourra constater certaines similarités avec les graphiques et équations utilisés dans les théories atomiques et quantiques. Aucune information ne peut cependant être obtenue concernant sa signification réelle.

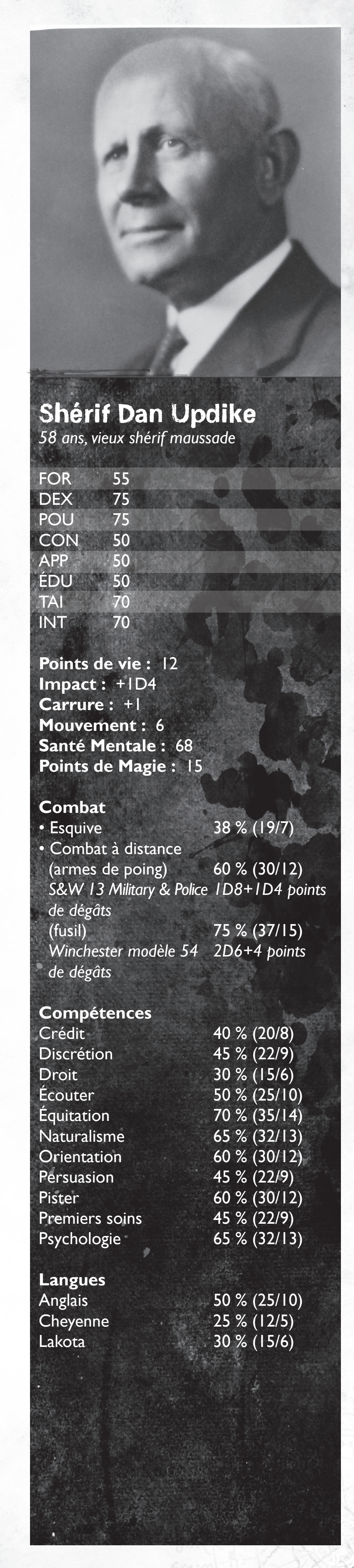
Les documents

Une grande quantité de dossiers s'étalent sur le bureau de Kevin Norbridge. Un coup d'œil rapide permet de comprendre qu'il s'affairait à la comptabilité au moment de sa mort. Les livres de compte et les dossiers sont couverts de sang, et les retirer sans les déchirer nécessite une réussite ordinaire de DEX. L'examen des papiers requiert ensuite un test ordinaire de *Comptabilité* et six heures d'étude. Une anomalie peut alors être découverte : il semblerait que d'importantes quantités de pechblende soient sorties illégalement du camp. Les différences entre les volumes extraits et expédiés ont été astucieusement dissimulées. A priori, Kevin Norbridge serait lui-même l'auteur des falsifications.

Scott Wallace est incapable d'expliquer ce qu'il est advenu du minerai disparu.

Le corps

Une réussite ordinaire de *Médecine* permettra de confirmer que la mort de Kevin Norbridge remonte à une heure environ. Une autre réussite ordinaire de *Médecine* indiquera que le marteau a pénétré directement dans les lobes frontaux du cerveau, tuant



Shérif Dan Updike

58 ans, vieux shérif maussade

FOR	55
DEX	75
POU	75
CON	50
APP	50
ÉDU	50
TAI	70
INT	70

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé Mentale : 68
Points de Magie : 15

Combat

• Esquive	38 % (19/7)
• Combat à distance (armes de poing)	60 % (30/12)
S&W 13 Military & Police	*1D8+1D4 points de dégâts*
(fusil)	75 % (37/15)
Winchester modèle 54	*2D6+4 points de dégâts*

Compétences

Crédit	40 % (20/8)
Discrétion	45 % (22/9)
Droit	30 % (15/6)
Écouter	50 % (25/10)
Équitation	70 % (35/14)
Naturalisme	65 % (32/13)
Orientation	60 % (30/12)
Persuasion	45 % (22/9)
Pister	60 % (30/12)
Premiers soins	45 % (22/9)
Psychologie	65 % (32/13)

Langues

Anglais	50 % (25/10)
Cheyenne	25 % (12/5)
Lakota	30 % (15/6)

instantanément le directeur. Kevin Norbridge a visiblement été assassiné ; Scott Wallace et Dan Updike commencent à envisager les ennemis et motifs possibles. Dan Updike suspecte les Indiens.

Pour un observateur attentif, un certain nombre de choses détonnent. Une réussite ordinaire de *Médecine Légale* ou de *Trouver Objet Caché* peut déterminer d'après l'éclaboussure de sang que Kevin Norbridge était assis dans sa chaise lorsqu'il est mort, faisant probablement face à la porte. Si c'est bien le cas, son meurtrier aurait dû s'allonger en travers du bureau du directeur pour frapper.

Une deuxième réussite ordinaire de *Médecine Légale* ou de *Trouver Objet Caché* ciblée sur le marteau permet à un investigateur de déduire l'angle de pénétration du coup. Ce dernier est provenu du niveau de la tête de Kevin Norbridge, et pas du dessus comme on aurait pu le supposer.

Si un personnage prend les empreintes digitales sur le marteau, il découvrira qu'elles correspondent à celles de Kevin Norbridge ! Il ne s'agit pas d'un meurtre, mais bien d'un suicide. Toutefois, ni Dan Updike ni la police d'État ne fera d'examen médico-légal : les techniques employées sont encore trop citadines pour leur être d'une quelconque utilité. Dan Updike ne croira pas à ces découvertes, trouvant l'idée totalement absurde. À partir de ce moment, Scott Wallace et certains chefs d'équipe portent ouvertement des armes à feu.

La première nuit

Tandis que la journée décline vers le soir, après les investigations dans le bureau du directeur, Scott Wallace montre au groupe leurs quartiers dans le chalet des invités. En dépit des événements de l'après-midi à donner la chair de poule, les investigateurs dormiront profondément, à l'exception de l'un d'entre eux (choisi au hasard ou non par le Gardien). Le personnage concerné sera réveillé aux premières heures de l'aube par un grondement lointain, ressemblant au tonnerre, puis se rendormira immédiatement.

Le bruit entendu était celui des moteurs des camions qui transportent la nouvelle cargaison de minerai vers les cavernes des shans. Durant cette nuit-là, le shan qui avait auparavant infesté Kevin Norbridge quittera le cerveau du directeur et s'implantera dans celui de Scott Wallace. Le Gardien peut également choisir un investigateur à la place, de préférence quelqu'un avec un POU supérieur à celui de Scott. Vous trouverez les détails de cette possibilité effroyable dans l'encadré « Pas bien dans sa tête ».

Si les investigateurs ne passent pas beaucoup de temps dans le bureau, s'ils ne parlent pas longuement au shérif ou au médecin, ou tout simplement s'ils n'ont pas envie de dormir avant de s'être familiarisés un peu avec le camp, ils peuvent enquêter à l'infirmerie et parler avec les mineurs. Les informations qu'ils peuvent dénicher sont mentionnées dans « Investigations dans le camp ».

Pas bien dans sa tête, une alternative pour le Gardien

Si l'esprit d'un investigateur est possédé par un shan, il sera en proie à d'horribles cauchemars la nuit du premier contact. Des visions de paysages extraterrestres, de vers hideux à trois gueules, et de créatures visqueuses ressemblant à des limaces tournoieront dans l'esprit endormi du personnage, ce qui lui coûte 1/1D4 points de SAN.

Après l'infestation, l'insecte de Shaggaï aura besoin d'un nombre de jours égal au cinquième du POU de l'investigateur moins 10 pour s'acclimater à son nouvel hôte ; une victime avec un POU inférieur à 55 est possédée en une seule nuit. Durant la période d'acclimatation, l'investigateur souffre de maux de tête chroniques et subit un dé malus sur toutes les compétences intellectuelles. Les autres symptômes sont des acouphènes et de curieuses sensations de déjà-vu ou de malaise en présence d'ouvrages shans (le dessin à la craie, les mineurs malades, ou le puits A-28). Au fur et à mesure, le nouvel hôte se sentira épié. Cette impression devient tellement forte que l'investigateur est convaincu qu'une présence invisible surveille chacun de ses mouvements et perd 1 point de Santé Mentale par jour.

Il est important de noter que le shan est éveillé et réceptif aux pensées et sensations de l'investigateur, mais qu'il ne peut manipuler activement l'esprit de son hôte que lorsque ce dernier dort. Durant la période d'acclimatation, le shan tentera régulièrement de prendre le contrôle de l'investigateur pendant son sommeil, avec les conséquences suivantes :

1) Encore plus de cauchemars (les mêmes qu'auparavant, ainsi que de nouvelles visions dans lesquelles l'investigateur suffoque dans un trou rempli de scarabées ou découvre un monde peuplé d'abeilles de taille humaine douées de parole). Il en coûte 1/1D6 points de SAN.

2) Un étrange bourdonnement dans les oreilles du personnage, qui devient graduellement une voix, et bientôt des mots distincts, mais dont la signification reste incomprise.

3) Des accès de somnambulisme. L'investigateur se lève dans son sommeil et s'enfuit vers les collines environnantes. Il doit réussir un jet de *Chance* pour éviter de se blesser (1D3 points de dégâts). S'il se réveille, perdu et seul dans les Black Hills nues et sauvages, il perd 0/1D3 points de SAN.

Une fois acclimaté, le shan peut prendre totalement le contrôle de sa victime durant la nuit si cette dernière échoue à un test opposé contre le POU du shan. Elle perd ensuite 1D3 points de SAN par jour. Par ailleurs, l'insecte de Shaggaï empêche l'hôte de révéler son existence à qui que ce soit ou d'essayer de le faire partir. Pour les observateurs extérieurs, les symptômes de la victime semblent cesser. Le shan peut tenter d'exercer le contrôle sur sa victime si elle est privée de la lumière du soleil (comme c'est le cas sous terre dans un puits de mine).

Si l'hôte perd plus d'un cinquième de ses points de SAN au cours de la période d'acclimatation, une folie permanente en résulte. La démence la plus courante est la folie suicidaire : la victime est prête à tout, y compris mettre fin à ses jours, pour faire taire la voix bourdonnante et cesser les cauchemars. La paranoïa aussi est fréquente : le nouvel hôte ne peut supporter l'idée que son esprit soit défaillant et il acquiert la certitude que quelqu'un en est responsable ; au fur et à mesure que la folie s'aggrave, même les amis les plus proches deviennent suspects.

Tommy Morningstar, le chamane cheyenne, est capable de reconnaître un hôte infecté sitôt en sa présence. Il dispose de pouvoirs magiques lui permettant de chasser l'insecte de Shaggaï. Il n'existe pas d'autre possibilité de chasser le shan, à moins que le personnage quitte définitivement le Dakota du Sud, auquel cas le shan quittera sa victime et retournera avec ses compagnons.

Investigations dans le camp

Le médecin du camp

Le docteur Simmons a travaillé presque vingt ans comme médecin de famille à Rapid City. Il fut ravi de l'occasion qui se présentait et pensait se la couler douce en acceptant le poste de médecin dans un camp de mineurs à Windy Point. Cependant, les morts successives l'ont quelque peu déstabilisé. Les six mineurs malades lui causent du souci ; leur fièvre, ou quoi que cela puisse être, ne répond positivement à aucun traitement, et il ne

parierait pas sur le fait qu'il y en ait encore un en vie d'ici une semaine. En tant que personnes extérieures, les investigateurs et leurs observations sont pour lui un cadeau du ciel. Il les accueille chaleureusement et s'entretient souvent avec eux. Si un médecin se trouve parmi les personnages, Erasmus Simmons lui demande avec insistance de l'aider à traiter les mineurs malades.

Les mineurs

Interroger les mineurs ne permettra guère d'obtenir des informations fiables. Ces hommes plutôt renfermés et taciturnes confirment que les ennuis ont débuté il y a six mois dans le puits A-28, avec l'« accident ». Ils peuvent aussi donner un compte rendu des suicides consécutifs. Les camarades de chambrée des mineurs décédés confirmeront que tous ceux qui ont mis fin à leurs jours souffraient de cauchemars et semblaient avoir des difficultés à dormir.

Les mineurs sont très superstitieux en ce qui concerne les six malades.

Ils mentionneront également la récente démission en masse des Indiens. Plusieurs prétendent que les Indiens savent ce qu'il se passe, mais qu'ils n'ont été d'aucune aide, car ils se terrent dans leur réserve.

Par ailleurs, six autres mineurs du baraquement C se présentent au Dr Simmons le lendemain de l'arrivée des investigateurs, se plaignant des mêmes symptômes que les agonisants de l'infirmerie.

La rumeur que la fièvre inconnue est devenue contagieuse se répand comme une traînée de poudre. Rapidement, une foule bruyante se presse à la porte du bureau de Scott Wallace, réclamant le paiement de son salaire pour partir. Plusieurs mineurs s'en iront, avec ou sans salaire. Il est de la responsabilité de Scott Wallace (et peut-être des investigateurs) de calmer la foule avec une habile *Persuasion* avant que les choses ne dégénèrent. Quel que soit le résultat de la discussion, la moitié des mineurs encore présents auront déserté le soir venu.

L'infirmerie

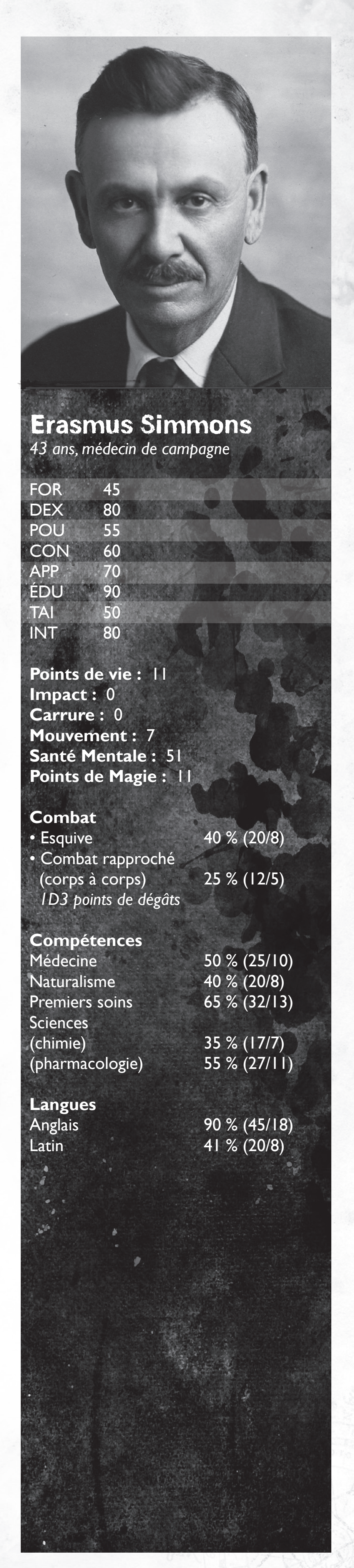
Lorsque les investigateurs arrivent au camp, six mineurs sont malades. Le lendemain matin, ils sont douze. Tous présentent les mêmes symptômes : vertiges, maux de tête, nausées et rougissements des mains et du visage semblables à des coups de soleil, qui forment à terme des cloques. Dans les phases ultérieures, les dents et les cheveux des victimes tombent, et elles sont totalement incapables de conserver toute nourriture solide. Les six premiers malades sont proches de la mort et semblent presque dépérir sous les yeux des personnages. Leur vision requiert un jet de SAN avec perte de 0/1D3.

Une réussite ordinaire de *Médecine* permet de diagnostiquer et traiter ces symptômes, mais ne donne aucun indice quant à leurs causes. Seule une réussite extrême en *Médecine,* en EDU, *ou* en *Sciences (physique)* peut produire un diagnostic complet : ces hommes souffrent d'une contamination radioactive, qui sera connue plus tard sous le nom de « syndrome d'irradiation aiguë ». L'uranium extrait en serait la source évidente, mais le niveau de radiation de la pechblende est si bas que même des années d'exposition n'auraient que très peu d'effet.

Toutes les victimes viennent du même dortoir, le baraquement C. Si on les interroge, aucun des mineurs ne sait ce qu'est la radioactivité, encore moins comment ils auraient pu y être exposés. Même l'hypnose ne pourra rafraîchir leur mémoire.



Les mineurs taciturnes



Erasmus Simmons

43 ans, médecin de campagne

FOR	45
DEX	80
POU	55
CON	60
APP	70
ÉDU	90
TAI	50
INT	80

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 51
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Médecine 50 % (25/10)
Naturalisme 40 % (20/8)
Premiers soins 65 % (32/13)
Sciences
(chimie) 35 % (17/7)
(pharmacologie) 55 % (27/11)

Langues
Anglais 90 % (45/18)
Latin 41 % (20/8)

Le Puits A-28

Les investigateurs peuvent prendre la décision de visiter le puits A-28, où les problèmes de la NWI ont commencé. Scott Wallace prendra les mesures nécessaires pour qu'ils soient conduits sur le site, et peut même les accompagner si le Gardien le souhaite. Quoi qu'il en soit, un mineur expérimenté se joindra aux personnages pour leur servir de guide.
La mine abandonnée consiste en un puits vertical et central où trois strates de galeries prennent naissance à des profondeurs de 3, 6 et 12 mètres. La machinerie d'ascenseur a été retirée lorsque le travail a cessé, ce qui oblige les investigateurs à utiliser des échelles en bois pour se déplacer de niveau en niveau. Au-dessus du puits se dresse une large structure en acier, de laquelle pendent des chaînes qui s'enfoncent dans les profondeurs.
Les diverses galeries bifurquent dans une obscurité complète et s'y aventurer peut se révéler dangereux. Chaque investigateur doit faire un jet de *Chance* lorsqu'il entre pour la première fois dans la mine. Un échec entraîne qu'un léger incident tel que la chute d'une petite pierre, la rupture d'un barreau de l'échelle ou autre, qui cause 1D4 points de dommages. Sur un 96-100, le personnage subit un accident majeur et perd 2D6 points de vie.
La tragédie s'est produite au niveau le plus bas de la mine. Les investigateurs peuvent découvrir le site de l'affaissement qui emprisonna les mineurs, et ils remarqueront que les décombres ont été dégagés de manière à ce qu'un seul homme puisse ramper par dessus. Les tunnels au-delà sont étroits et inconfortables, ce qui est doublement oppressant quand on pense que deux hommes y ont péri.
Les personnages qui explorent le niveau bas de la mine doivent réaliser un jet de *Trouver Objet Caché*. Celui qui le réussit le mieux découvre quelque chose d'inhabituel à l'extrémité d'une veine dégagée et éloignée du passage principal : un dessin fait de spirales, de lignes et d'angles similaire à celui du bureau de Kevin Norbridge. Toutefois, celui-ci est dessiné avec du sang, rapidement identifié par un jet de *Naturalisme* ou de *Médecine*.
Enfin, il faut rappeler qu'un investigateur infecté sera exposé à une attaque psychique dans les tunnels, avec les résultats terrifiants détaillés plus haut. Si Scott Wallace accompagne les investigateurs, la créature qui s'est nichée dans son crâne prendra le contrôle et organisera un « accident ». Alors que les personnages ressortent du puits, plusieurs poutres maîtresses (affaiblies en cachette) se rompent, envoyant une pluie de débris et de chaînes sur la tête des personnages. Tous doivent obtenir une réussite ordinaire en *Chance* ou subir 1D6 points de dommage. Aucun investigateur ne doit perdre la vie, mais il peut y avoir des blessés. D'autre part, les insectes de Shaggaï prendront grand soin de dissimuler leur présence et pour l'instant, les soupçons ne doivent pas se porter sur Scott Wallace.

La réserve indienne de Pine Ridge

De nombreux mineurs du camp mentionneront que les Indiens prétendent qu'un Mal antédiluvien présent dans les collines a été dérangé. En conséquence, les investigateurs voudront certainement visiter la Réserve de Pine Ridge voisine, afin d'en apprendre plus. Scott Wallace, tout comme le shérif Updike, peut leur indiquer le chemin à prendre, mais ils leur déconseilleront l'excursion. Un activiste indien nommé John Redfoot suscite avec ses partisans pas mal de troubles dans la région et c'est l'un des suspects principaux dans le meurtre de Kevin Norbridge.

Le guet-apens

Si les investigateurs décident quand même d'y aller, ils rencontrent bien vite des problèmes. Cinq coups de feu retentissent, faisant exploser les pneus ou effrayant les chevaux.
John Redfoot et cinq de ses amis émergent de nulle part, entourant les investigateurs ; tous ont des fusils de chasse. John s'avance en vociférant : « Qu'est-ce qui vous amène, les costumes-cravate ? Êtes-vous venus nous offrir encore plus d'argent pour violer la Terre ? Nous ne voulons pas de votre argent ! Vous n'avez rien à faire ici. »
Quelles que soient les explications que les investigateurs offriront, elles seront accueillies par un torrent d'invectives. John Redfoot et ses hommes insultent aussi à voix haute les personnages en cheyenne. Si un investigateur en venait à dégainer son arme, les Indiens lèveraient tous leurs fusils. Une confrontation tendue s'ensuivrait, mais le Gardien doit éviter qu'une fusillade n'éclate.
Si un combat semble inévitable, un autre coup de feu retentit, faisant taire Redfoot. Un cavalier solitaire approche, un Indien avec une Winchester à répétition qui porte un badge. « Laisse-les tranquilles, John Redfoot. Ce ne sont pas des costumes-cravate. Ils sont différents. Tommy veut les voir. »
À ces mots, Redfoot et ses hommes battent en retraite, en lançant un regard furieux aux investigateurs avant de partir.

Un nouvel ami

L'inconnu se présente sous le nom de **William Jackrabbit**, shérif de la réserve. Il annonce que les investigateurs sont attendus et doivent le suivre, mais n'en dit pas plus.
Il conduit les investigateurs loin dans les collines poussiéreuses. Les personnages arrivent finalement à une petite cabane au bord d'un profond ravin. À l'intérieur, ils découvrent le vieillard le plus âgé qu'ils aient jamais vu, un Indien à la peau ridée comme de l'écorce et aux yeux couleur silex. Ses cheveux argentés descendent jusqu'à sa taille. William présente **Tommy Morningstar**, doyen et chamane. Tommy parle un anglais étonnamment bon, d'une voix assurée.
Après les présentations, Tommy annonce aux investigateurs qu'il savait qu'ils allaient venir. La Chouette lui a annoncé que ces étrangers joueraient un rôle très important. Dans les années à venir, ils traverseront les océans et iront sur la Lune, combattant les esprits du mal pour les tenir éloignés de notre monde. Si les personnages lui posent des questions, il ne répond rien d'autre que : « Les chouettes ne sont pas ce qu'elles semblent être. »
Tommy sait aussi pourquoi les investigateurs ont voyagé jusqu'au Dakota du Sud et connaît la cause des problèmes survenus dans les mines de la NWI. Il raconte aux personnages une longue histoire :

L'histoire de Tommy Morningstar

« C'était il y a de très nombreuses années, du temps du grand-père de mon grand-père ; le temps où les Lakota traversèrent pour la première fois les Badlands et trouvèrent le Cœur de Tout, les montagnes noires. » (Pour les personnages américains, un jet d'*Anthropologie* permet de dater l'arrivée des Lakota dans le Dakota du Sud au milieu du XVIIIe siècle.)
« Cet hiver-là, il y eut de grands troubles dans le Ciel. Les esprits malins créaient des problèmes et cherchaient à capturer les étoiles pour

John Redfoot (à droite) et ses adeptes



John Redfoot

33 ans, Indien rebelle

FOR	80
DEX	80
POU	75
CON	75
APP	75
ÉDU	50
TAI	60
INT	75

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 75
Points de Magie : 15

Combat

- Esquive 55 % (27/11)
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  Bowie 1D8+1D4 (E) points de dégâts
- Combat à distance *(fusil)* *65 % (32/13)*
  Winchester modèle 1886 2D6+2 points de dégâts

Compétences

Écouter	65 % (32/13)
Équitation	70 % (35/14)
Grimper	75 % (37/15)
Guet-apens	70 % (35/14)
Persuasion	65 % (32/13)
Pister	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	70 % (35/14)

Langues

Anglais	50 % (25/10)
Cheyenne	25 % (12/5)
Lakota	50 % (25/10)

Six Indiens rebelles

35 ans

FOR	70
DEX	55
POU	50
CON	60
APP	45
ÉDU	40
TAI	65
INT	55

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat

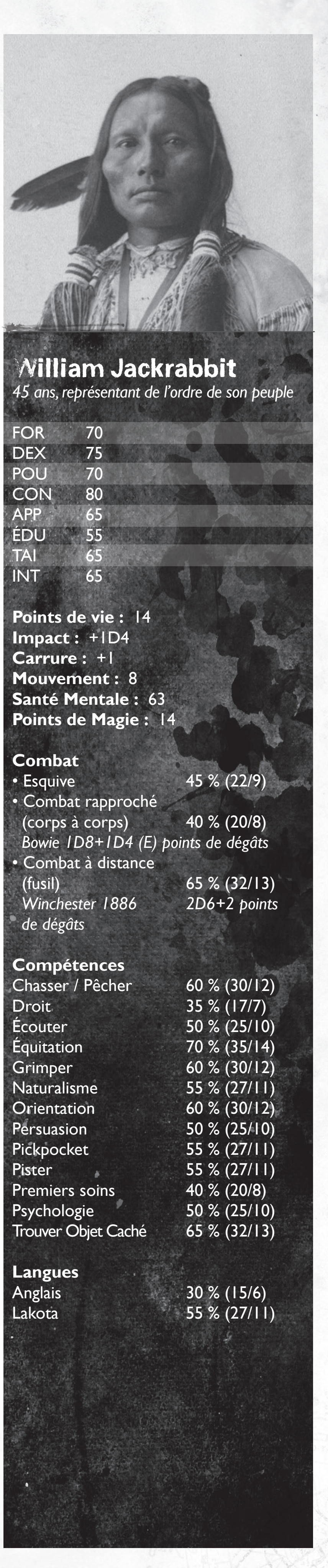
- Esquive 28 % (14/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  Bowie 1D8+1D4 (E) points de dégâts
- Combat à distance (fusil) 65 % (32/13)
  Winchester 1886 2D6+2 points de dégâts

Compétences

Équitation	50 % (25/10)
Pister	55 % (27/11)

Langues

Anglais	10 % (5/2)
Cheyenne	40 % (20/8)
Lakota	40 % (20/8)



William Jackrabbit

45 ans, représentant de l'ordre de son peuple

FOR	70
DEX	75
POU	70
CON	80
APP	65
ÉDU	55
TAI	65
INT	65

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 63
Points de Magie : 14

Combat

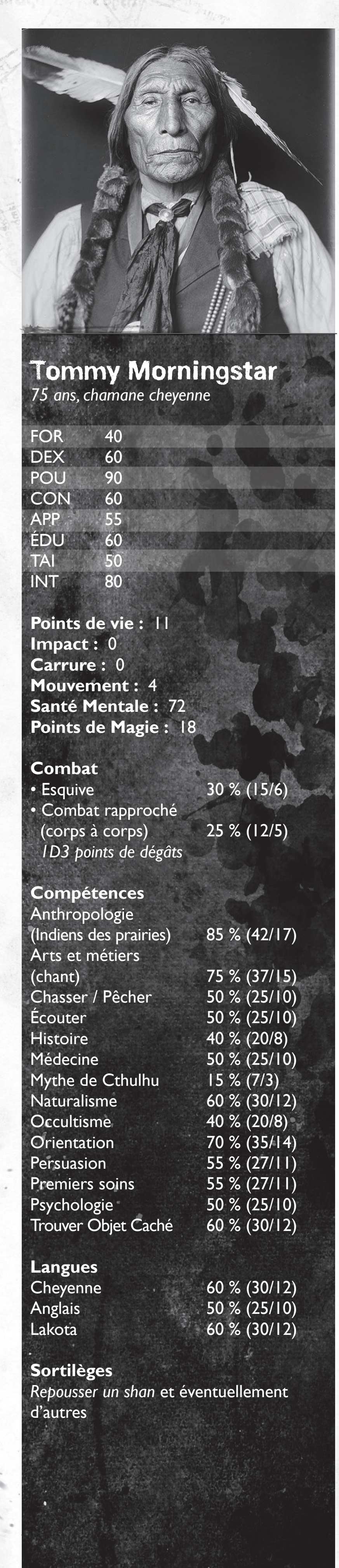
- Esquive 45 % (22/9)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  Bowie 1D8+1D4 (E) points de dégâts
- Combat à distance (fusil) 65 % (32/13)
  Winchester 1886 2D6+2 points de dégâts

Compétences

Chasser / Pêcher	60 % (30/12)
Droit	35 % (17/7)
Écouter	50 % (25/10)
Équitation	70 % (35/14)
Grimper	60 % (30/12)
Naturalisme	55 % (27/11)
Orientation	60 % (30/12)
Persuasion	50 % (25/10)
Pickpocket	55 % (27/11)
Pister	55 % (27/11)
Premiers soins	40 % (20/8)
Psychologie	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Langues

Anglais	30 % (15/6)
Lakota	55 % (27/11)



Tommy Morningstar
75 ans, chamane cheyenne

FOR	40
DEX	60
POU	90
CON	60
APP	55
ÉDU	60
TAI	50
INT	80

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 72
Points de Magie : 18

Combat

• Esquive	30 % (15/6)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3 points de dégâts*	25 % (12/5)

Compétences

Anthropologie (Indiens des prairies)	85 % (42/17)
Arts et métiers (chant)	75 % (37/15)
Chasser / Pêcher	50 % (25/10)
Écouter	50 % (25/10)
Histoire	40 % (20/8)
Médecine	50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Naturalisme	60 % (30/12)
Occultisme	40 % (20/8)
Orientation	70 % (35/14)
Persuasion	55 % (27/11)
Premiers soins	55 % (27/11)
Psychologie	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Cheyenne	60 % (30/12)
Anglais	50 % (25/10)
Lakota	60 % (30/12)

Sortilèges
Repousser un shan et éventuellement d'autres

rendre la nuit noire. Ils furent chassés du Ciel et tombèrent sur la Terre dans un bruit de tonnerre. Ils furent condamnés à ramper pour toujours sur Terre, transformés en sauterelles.
Les insectes voulaient retourner au Ciel, mais ne le pouvaient pas. Ils cherchèrent donc à rendre les Hommes fous pour les empêcher également de se rendre au Ciel. Les insectes régneraient ainsi en maîtres sur la Terre et interdiraient aux êtres humains tout espoir d'observer la beauté des Cieux. Les sauterelles chantèrent leurs étranges mélopées aux Arikara et les rendirent fous, leur faisant oublier leurs ancêtres. Ils ne savaient plus les Chants du Buffle ou du Coyote, devinrent cupides et gaspilleurs, commencèrent à manger la chair d'autres êtres humains et à boire le sang de leurs propres enfants.
Le peuple de mon aïeul fut troublé et décida de s'allier avec les Lakota afin de déclarer la guerre aux Arikara déments avant que les sauterelles ne puissent envoûter qui que ce soit d'autre avec leurs chants. Shadow of the Moon, le grand-père de mon grand-père, demanda l'aide du Loup. Ce dernier lui enseigna un chant qui fait taire les sauterelles et trouble leur esprit. Mon peuple combattit longtemps les Arikara, et les tua tous. Les sauterelles entonnèrent des chants puissants, mais celui que nous avait enseigné le Loup fut plus fort. Les insectes se réfugièrent alors dans les profondeurs de la Terre.
À présent, les costumes-cravate ont envoyé des gens creuser pour trouver de l'or et des pierres. Ils ont réveillé les insectes qui les rendent fous et malades. Mais vous êtes arrivés. La Chouette m'a dit que vous arrêteriez ces esprits maléfiques, ou les renverriez sous la terre. »

La preuve et le chant
Si l'un des investigateurs est infesté par un shan, il devient de plus en plus mal à l'aise durant ce récit. Une fois l'histoire achevée, Tommy propose d'apporter la preuve qu'il dit vrai. Le vieil homme se lève lestement et interpelle le personnage : « Va t'en ! Va t'en ! »
Le vieillard secoue deux crécelles décorées et commence une étrange et entêtante mélopée. Au grand effroi des personnes présentes, un insecte visqueux et tressaillant émerge du front de son hôte (0/1D6 points de SAN) ! L'infâme créature à trois bouches tombe au sol et s'apprête à déployer ses ailes de chauve-souris. Tommy l'écrase du pied et la tue dans un craquement sonore. Le personnage se sent immédiatement libéré du poids de la possession et regagne 1D4 points de Santé Mentale.
Tommy enseigne aux investigateurs l'ancien *Chant du Loup* (sortilège *Repousser un shan*) qui leur sera bien utile par la suite. Les joueurs doivent effectuer une réussite majeure à un test d'INT pour mémoriser avec succès le chant. Une fois son histoire relatée, le chamane invite les investigateurs à fumer le calumet avec lui, puis les congédie respectueusement.
William se porte volontaire pour aider les investigateurs dans leur mission, ou au moins les guider dans les collines. Les Indiens ne savent pas où se trouve la caverne des sauterelles, mais William a remarqué que des camions quittent régulièrement le camp de NWI au cœur de la nuit en direction des collines.

Nouveau sortilège : *Le Chant du Loup (Repousser un shan)*

Coût : 3 points de magie, plus ceux fournis par les autres participants.

Temps d'incantation : instantané.

Ce sortilège est une mélopée cheyenne complexe.

Le lanceur de sort doit dépenser un minimum de trois points de magie et *Chanter*. Tous les insectes de Shaggaï à portée de voix sont instantanément remplis de dégoût et de souffrance, et doivent se replier hors d'une zone d'un rayon égal au nombre de points de magie dépensés fois 1,5 mètre autour du lanceur. Les shans repoussés qui ratent un test majeur de POU s'enfuient. Si le lanceur réussit un test opposé *contre le POU* du shan le plus proche, celui-ci ne peut rien faire d'autre que de frétiller des pattes durant 1D3 tours, absolument impuissant.

Le lanceur peut être assisté d'autres chanteurs qui agrandissent la zone de répulsion par les points de magie supplémentaires.

La caverne

La caverne des shans se trouve à environ quinze kilomètres de Windy Point, aux pieds d'un promontoire de granit érodé, suggérant à la fois une forteresse et une étrange forêt extraterrestre. Pour la trouver, les investigateurs devront explorer les collines environnantes. Toutes les quatre heures, chaque personnage doit faire un jet de *Trouver Objet Caché*. En cas

de réussite ordinaire, le personnage remarque des traces de pneu de camions qui s'enfoncent toujours plus loin dans la région sauvage. De là, il suffit aux investigateurs de suivre les traces bien visibles jusqu'au repaire des abominables insectes.
Un autre moyen est d'attendre la nuit, pendant laquelle un convoi de camions transporte l'uranium du camp de NWI jusqu'à la caverne des shans. Ils sont faciles à suivre, mais à moins que les poursuivants ne réussissent un jet de *Discrétion,* ils seront repérés, et les shans seront prêts à les accueillir.
Le voisinage immédiat de la caverne est totalement silencieux, pas même un souffle d'air. Un jet de *Naturalisme* permet de déduire que ce calme ne peut pas être naturel. Rien ne bouge et absolument aucune vie animale n'est présente. De plus, quiconque réussissant un jet de *Naturalisme* remarque que toute l'herbe environnante et même les pins sont desséchés, comme si la terre elle-même était empoisonnée. Les personnages intelligents se rappelleront des mineurs malades, et avanceront avec prudence. Les shans sont incapables de quitter la caverne durant la journée, mais ils s'abattront sur les investigateurs tel un essaim vengeur s'ils arrivent de nuit.



À l'intérieur

Une large et haute caverne se trouve derrière l'entrée de leur repaire. À l'intérieur, des empreintes de pas s'entrecroisent sur le sol boueux, ainsi que de profondes traces de pneus. Des éclats de bois et de la toile d'emballage couvrent le sol à une extrémité de la caverne, à côté d'un tas de ce qui semble être du charbon. Après un examen attentif, il s'agirait plutôt d'ardoise noire piquée de veines de plomb. Une réussite ordinaire en *Géologie* permet de reconnaître la pechblende. Le mystère de l'uranium manquant est alors résolu. Près du tas de minerai, un tunnel s'enfonce dans l'obscurité.

Résistance
Les shans ont détecté l'arrivée des investigateurs par télépathie et sont déterminés à défendre leur ruche. Si les personnages pénètrent dans la caverne et examinent le tas de minerai, ils seront suffisamment éloignés de la lumière de l'extérieur pour que les shans puissent les attaquer sans crainte. Si Scott Wallace accompagne les personnages, le shan dans son crâne prend le contrôle et Scott ouvre immédiatement le feu. Tout investigateur infecté s'oppose au reste du groupe. Pour accroître l'horreur, les shans laissent à leurs hôtes l'usage de la parole. Ils hurlent alors de terreur et supplient les autres de les pardonner alors qu'ils essaient par tous les moyens de tuer leurs amis.
Quatre shans surgissent alors du passage avec l'intention d'infecter les personnages ou de leur infliger le neurofouet. Un cinquième shan se tient en retrait, lançant des sorts d'attaque dévastateurs. L'arrivée de ces créatures hideuses coûte 1/1D6 points de SAN et les hôtes infectés perdent dans tous les cas 1D3/1D10 points de SAN supplémentaires.
L'attaque des insectes sera probablement dévastatrice et si les investigateurs ont une once de bon sens, ils fuiront vers la lumière du jour tant qu'ils en sont encore capables. Aucun shan ne les suivra. Le chant de Tommy Morningstar est l'arme la plus efficace dont disposent les joueurs, et c'est probablement leur seul espoir. Le Gardien peut utiliser les caractéristiques des shans n°2 et n°3 pour les insectes chassés des crânes de Scott Wallace et du personnage infesté. Lorsqu'ils sont mis en présence du chant, les insectes se terrent dans la caverne et re-



Shan n °1

FOR	5
DEX	160
POU	75
CON	5
APP	0
ÉDU	0
TAI	5
INT	65

Points de vie : 1
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 4/20 (en volant)
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

Combat
Attaques par tour : 1
Options de combat rapproché : Un insecte de Shaggaï compte sur son neurofouet ou sa capacité à parasiter un hôte. Il n'a aucune compétence en Combat rapproché.
Neurofouet : machine de taille réduite, le neurofouet projette une ligne de lumière pâle et vrombissante. Une cible frappée par cette lumière doit effectuer un test opposé de POU. Si le shan l'emporte, la cible est percluse de douleurs, au point de se rouler au sol sans rien pouvoir faire jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la cible est tout de même affectée pendant un nombre d'heures égal à 24 moins un cinquième de sa CON. Pendant cette période, elle peut agir, mais avec un dé malus sur ses tests. L'attaque peut être renouvelée chaque tour, et les malus se cumulent.
Parasiter : Cela représente les chances du shan de voler jusque dans le crâne d'un humain et de s'y installer.

- Esquive 80 % (40/16)
- Neurofouet spécial 50 % (25/10)
- Parasiter 60 % (30/12)
  aucun dégât, mais l'insecte prend progressivement le contrôle mental de sa victime

Perte de Santé Mentale
Voir un shan peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Shan n °2

FOR	10
DEX	175
POU	110
CON	5
APP	0
ÉDU	0
TAI	5
INT	70

Points de vie : 1
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 4/20 (en volant)
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 22

Combat
Attaques par tour : 1
Options de combat rapproché : Un insecte de Shaggaï compte sur son neurofouet ou sa capacité à parasiter un hôte. Il n'a aucune compétence en Combat rapproché.
Neurofouet : machine de taille réduite, le neurofouet projette une ligne de lumière pâle et vrombissante. Une cible frappée par cette lumière doit effectuer un test opposé de POU. Si le shan l'emporte, la cible est percluse de douleurs, au point de se rouler au sol sans rien pouvoir faire jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la cible est tout de même affectée pendant un nombre d'heures égal à 24 moins un cinquième de sa CON. Pendant cette période, elle peut agir, mais avec un dé malus sur ses tests. L'attaque peut être renouvelée chaque tour, et les malus se cumulent.
Parasiter : Cela représente les chances du shan de voler jusque dans le crâne d'un humain et de s'y installer.

- Esquive 88 % (44/17)
- Neurofouet spécial 50 % (25/10
- Parasiter 60 % (30/12),
  aucun dégât, mais l'insecte prend progressivement le contrôle mental de sa victime

Perte de Santé Mentale
Voir un shan peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Shan n°3

FOR	10
DEX	160
POU	70
CON	10
APP	0
ÉDU	0
TAI	5
INT	80

Points de vie : 1
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 4/20 (en volant)
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 14

Combat
Attaques par tour : 1
Options de combat rapproché : Un insecte de Shaggaï compte sur son neurofouet ou sa capacité à parasiter un hôte. Il n'a aucune compétence en Combat rapproché.
Neurofouet : machine de taille réduite, le neurofouet projette une ligne de lumière pâle et vrombissante. Une cible frappée par cette lumière doit effectuer un test opposé de POU. Si le shan l'emporte, la cible est percluse de douleurs, au point de se rouler au sol sans rien pouvoir faire jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la cible est tout de même affectée pendant un nombre d'heures égal à 24 moins un cinquième de sa CON. Pendant cette période, elle peut agir, mais avec un dé malus sur ses tests. L'attaque peut être renouvelée chaque tour, et les malus se cumulent.
Parasiter : Cela représente les chances du shan de voler jusque dans le crâne d'un humain et de s'y installer.

- Esquive 80 % (40/16)
- Neurofouet 50 % (25/10), spécial
- Parasiter 60 % (30/12) *aucun dégât, mais l'insecte prend progressivement le contrôle mental de sa victime*

Sortilèges
Oubli miséricordieux, Hypnose, Appeler / Congédier Azathoth

Perte de Santé Mentale
Voir un shan peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Shan n°4

FOR	15
DEX	160
POU	80
CON	15
APP	0
ÉDU	0
TAI	5
INT	70

Points de vie : 2
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 4/20 (en volant)
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 16

Combat
Attaques par tour : 1
Options de combat rapproché : Un insecte de Shaggaï compte sur son neurofouet ou sa capacité à parasiter un hôte. Il n'a aucune compétence en Combat rapproché.
Neurofouet : machine de taille réduite, le neurofouet projette une ligne de lumière pâle et vrombissante. Une cible frappée par cette lumière doit effectuer un test opposé de POU. Si le shan l'emporte, la cible est percluse de douleurs, au point de se rouler au sol sans rien pouvoir faire jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la cible est tout de même affectée pendant un nombre d'heures égal à 24 moins un cinquième de sa CON. Pendant cette période, elle peut agir, mais avec un dé malus sur ses tests. L'attaque peut être renouvelée chaque tour, et les malus se cumulent.
Parasiter : Cela représente les chances du shan de voler jusque dans le crâne d'un humain et de s'y installer.

- Esquive 80 % (40/16)

Perte de Santé Mentale
Voir un shan peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Shan n°5

FOR	15
DEX	160
POU	135
CON	15
APP	0
ÉDU	0
TAI	5
INT	105

Points de vie : 2
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 4/20 (en volant)
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 27

Combat
Attaques par tour : 1
Options de combat rapproché : Un insecte de Shaggaï compte sur son neurofouet ou sa capacité à parasiter un hôte. Il n'a aucune compétence en Combat rapproché.
Neurofouet : machine de taille réduite, le neurofouet projette une ligne de lumière pâle et vrombissante. Une cible frappée par cette lumière doit effectuer un test opposé de POU. Si le shan l'emporte, la cible est percluse de douleurs, au point de se rouler au sol sans rien pouvoir faire jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la cible est tout de même affectée pendant un nombre d'heures égal à 24 moins un cinquième de sa CON. Pendant cette période, elle peut agir, mais avec un dé malus sur ses tests. L'attaque peut être renouvelée chaque tour, et les malus se cumulent.
Parasiter : Cela représente les chances du shan de voler jusque dans le crâne d'un humain et de s'y installer.

- Esquive 80 % (40/16)

Sortilèges
Flûtes de l'obscurité, Flûtes de la folie (aucune flûte nécessaire, fredonner suffit) *Instiller la peur, Contrôle mental, Oubli miséricordieux, Domination de l'esprit, Hypnose, Appeler / Congédier Azathoth, Douleurs, Envoyer des Rêves*

Perte de Santé Mentale
Voir un shan peut faire perdre 0/1D6 SAN.



tête. La CON se régénère d'un point par semaine.
Ceux qui échouent au test tombent malades dans les 24 heures, souffrant, en plus des symptômes décrits ci-dessus, d'irritations de la peau avec apparition de cloques. La victime perd alors 5 points de CON par jour durant treize jours. Lorsque la CON de l'investigateur est réduite de moitié, il perd ses cheveux, et ses dents commencent à tomber. Si la CON du personnage passe à zéro, il meurt. Des soins à l'hôpital peuvent guérir un investigateur malade. Un jet de *Médecine* par jour peut être tenté, ce qui évite la perte de CON en cas de réussite ordinaire. Les victimes qui survivent à la radiation peuvent récupérer 5 points de CON par semaine de repos alité, perdant néanmoins définitivement 5 points de CON au total. D'autre part, leur espérance de vie sera considérablement réduite, et les probabilités qu'ils contractent un cancer seront élevées.

Une fin explosive

La meilleure option pour les investigateurs est de boucher la caverne, enfermant les shans à l'intérieur pour un long moment (*Idée*). Une quantité d'explosifs suffisante se trouve au camp (EDU), mais les mineurs pourraient ne pas apprécier la réquisition. Une démonstration du sortilège appris pourrait faire des miracles pour s'octroyer le soutien total d'un mineur infesté et de ses camarades (s'ils ne prennent pas la fuite).
Une dizaine de mineurs aident les investigateurs après une preuve tangible de la menace des insectes avec parmi eux quatres à cinq hommes sachant manipuler les explosifs. Le reste déguerpit sans demander son reste.
Si les personnages tentent de *persuader* les mineurs, ils obtiendront seulement les explosifs. S'il leur faut un professionnel pour les manipuler, il leur faudra obtenir une réussite majeure.
Les shans s'opposeront avec virulence

joignent leur vaisseau temple.

La chambre mortelle

Si les investigateurs sont suffisamment insensés pour suivre les shans, la caverne serpente vers l'intérieur de la montagne. Finalement, les personnages arrivent dans une petite salle qui donne sur un gouffre béant, d'une profondeur inconnue. De cet espace sombre s'élève un vaste cône métallique avec une ouverture circulaire à la surface mate piquée et abîmée. La vue de la structure extraterrestre entraîne une perte de 0/1D4 points de SAN.
Les investigateurs attentifs remarqueront que la caverne est jonchée de chauve-souris et d'insectes morts, les avertissant du danger invisible qui règne ici. Les shans attaqueront à nouveau ici, concentrant cette fois leurs neurofouets sur tout chanteur potentiel. S'ils entendent à nouveau le chant du guérisseur, les insectes battent en retraite dans le cône en verrouillant l'écoutille et en laissant les radiations agir.
La caverne est un piège mortel. Le réacteur endommagé du vaisseau extraterrestre baigne dans des radiations de TOX 65. Chaque personnage doit effectuer un test opposé avec sa CON contre la TOX des radiations. En cas de réussite, ils tomberont malades 1D3 jours plus tard, perdant 3D10 points de CON et souffrant de crises de nausées, vomissements et maux de

à toute tentative de destruction de l'entrée de leur caverne, ce qui amènera les mineurs non infestés à œuvrer avec les investigateurs et les aidera en cas d'attaque des personnes infestées.

Puisqu'il n'est pas possible de prédire l'endroit que les investigateurs veulent faire sauter, les confrontations seront du ressort du Gardien.

Si les personnages ne veulent pas se contenter de sceller l'entrée de la caverne, mais détruire le vaisseau temple, une *Idée* fait planer le doute sur leur chance de réchapper au rayon de l'explosion.

D'une manière ou d'une autre, une dernière rencontre avec les shans lors de la préparation des explosifs n'est pas exclue.

Et ensuite...

Sceller la caverne mettra un terme aux plans des shans pour plusieurs générations. Les shans qui infestent encore certains mineurs peuvent causer des dégâts, mais ils sont incapables de communiquer avec les leurs. Le mieux est bien sûr de les exterminer au moyen du sortilège *Repousser un shan.*

Si les investigateurs ne parviennent pas à arrêter les insectes, la mine fermera et six semaines plus tard une énorme explosion se produira dans les Black Hills, faisant vibrer les vitres jusqu'à Rapid City. Que les insectes soient parvenus ou non à quitter la Terre restera un mystère.

Gains de points de Santé Mentale

Si les investigateurs parviennent à détruire tous les insectes et que la caverne est scellée, ils regagnent tous 1D8 points de Santé Mentale. Si les shans ne sont pas tués, mais qu'ils sont en revanche piégés dans la caverne, la récompense est d'1D6 points de SAN. Si Scott Wallace peut d'une manière ou d'une autre être sauvé, les personnages gagnent 1D3 points de SAN supplémentaires.

Et plus tard...

Quelle que soit l'issue de l'aventure, le groupe NWI fermera le camp de Windy Point quelques mois plus tard. Lorsque les prophéties de Tommy Morningstar commenceront à se réaliser, les joueurs pourraient souhaiter revenir à Pine Ridge pour voir le vieil homme et obtenir plus d'informations concernant leur futur. Dans ce cas, ils apprendront que le chamane est décédé peu après leur départ. Enfin, si les personnages apprennent au cours de la campagne les véritables raisons pour lesquelles NWI exploitait ce minerai, il se pourrait bien qu'ils regrettent d'avoir été mêlés à cette histoire depuis le départ...

À la fin du chapitre II

Les personnages doivent non seulement connaître l'existence du groupe NWI, mais également savoir qu'il s'intéresse de près aux nouvelles technologies.

Si Scott Wallace survit, le Gardien peut l'utiliser comme personnage non joueur supplémentaire au cours du **chapitre VII.**



Aides de jeu



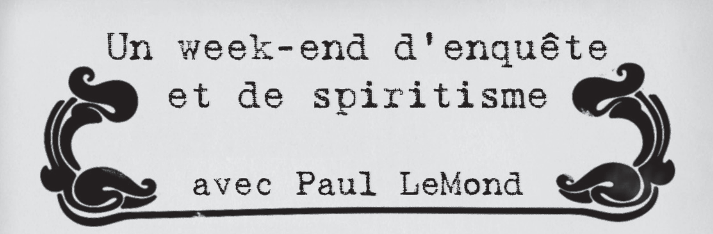
Vivez le surnaturel !

Des adultes responsables, de caractère à la fois intrépide et curieux, sont invités à rejoindre un célèbre médium pour un week-end d'observation et d'investigation dans un manoir hanté de Nouvelle-Angleterre. L'entrée en contact avec le monde des esprits est garantie. Deconseillé aux pleutres. Aucune expérience nécessaire.

Ecrire : Poste restante, Boîte G 28, New York

Participation : 50$, pension complete et transport sur le site inclus.

Souffrez petits enfants, aide de jeu n° 1



Un week-end d'enquête et de spiritisme

avec Paul LeMond

Je soussigné, déclare être en parfaite santé, ne pas avoir de troubles nerveux et entreprendre l'événement cité ci-dessus à mes risques et périls.

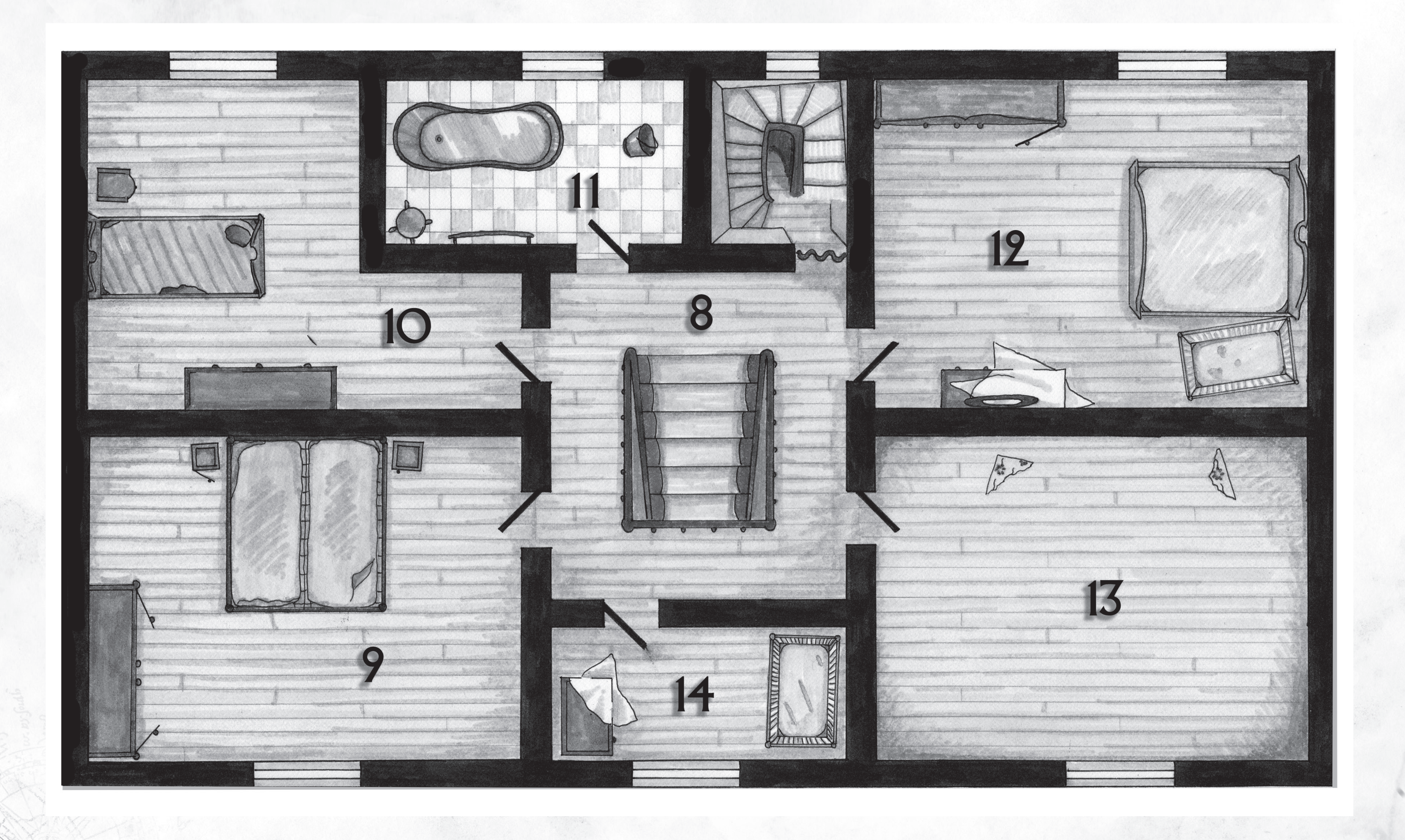
Aucun remboursement ne sera effectué, pour quelque raison que ce soit.

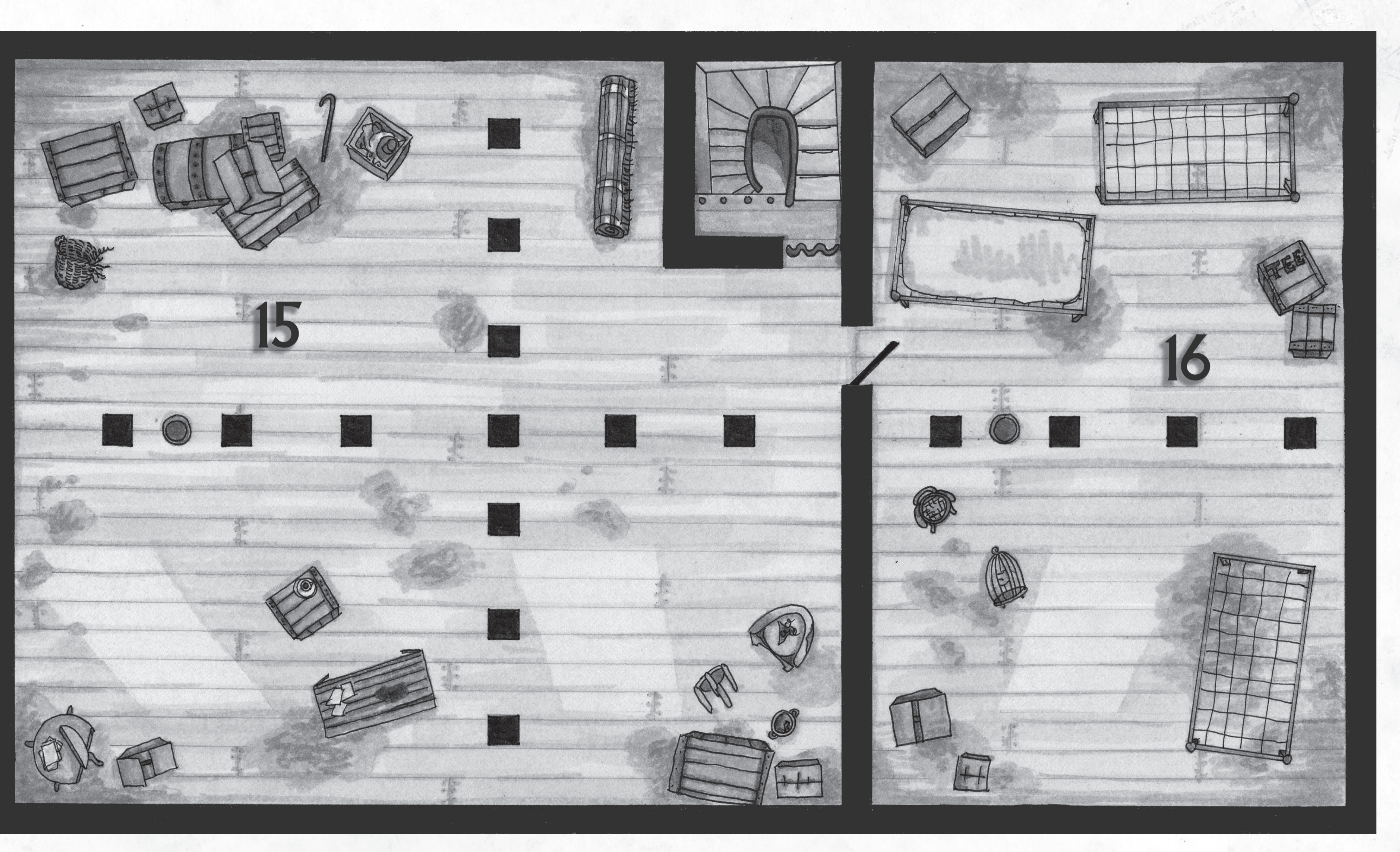
Date: ....

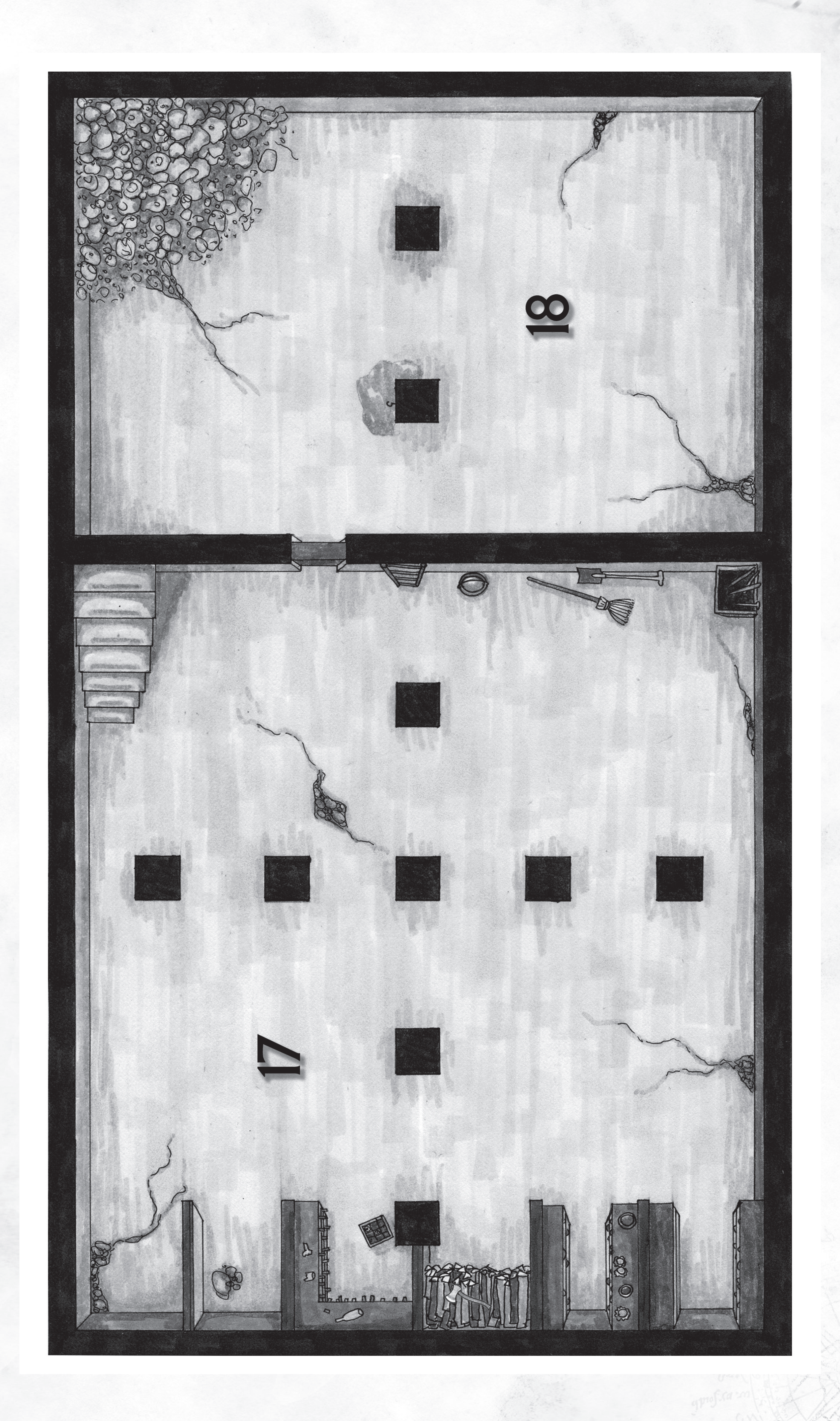
Signature:

Souffrez petits enfants, aide de jeu n°2


LA DEMEURE TANNERHILL
1m
1
2
3
4
5
6
7


11
12
10
8
13
9
14


15
16


18
17

à Katherine Tannerhill

PAX
PRESS

LA SAINTE BIBLE

ANCIEN & NOUVEAU TESTAMENTS

juin 1680 Mariage de Katherine
et Quinten Tannerhill
février 1687 Adoption de
Luther Tannerhill, né Lee
Novembre 1692 Début de la Purification

Janvier 1700 Ma bien-aimée
Katherine est morte de froid

Décembre 1893 Le rejeton de Satan
est revenu
Janvier 1895 Le rejeton de Satan est
mort dans le sang et la honte.

Mon Dieu, qu'ai-je fait ?

Souffrez petits enfants, Aide de jeu n°3

Tu aperçois la silhouette d'une femme en robe du XVIIe siècle, debout dans le corridor. Elle te dit : "Je suis Katherine, la gardienne de la maison. Un Rejeton de Satan se trouve entre ces murs et je suis celle qui s'interpose entre Lui et le monde. Voulez-vous m'aider à le détruire ? Suivez-moi et je vous montrerai comment."
À ce moment, tu ressens clairement la présence du démon dans la maison, et tu sais que la forme que tu vois dit la vérité. La silhouette se tourne, se dirige vers l'escalier, monte à l'étage et passe la porte de la chambre vide.
Tu te sens obligé de la suivre.

Souffrez petits enfants, Aide de jeu n°4

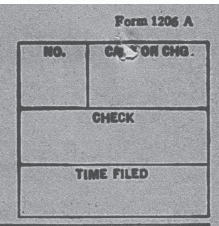


CLASS OF SERVICE DESIRED	
TELEGRAM	X
DAY LETTER	
NIGHT MESSAGE	
NIGHT LETTER	

Patrons should mark an X opposite the class of service desired: OTHERWISE THE MESSAGE WILL BE TRANSMITTED AS A FULL RATE TELEGRAM

WESTERN UNION
TELEGRAM

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT GEORGE W. E. ATKINS, FIRST VICE-PRESIDENT



Form 1206 A

NO.	CASH OR CHG.
CHECK	
TIME FILED	

Send the following message, subject to the terms on back hereof, which are hereby agreed to

1927 OCT 14 AM 11 36

Windy Point , South Dakota

Cher STOP
Souhaite votre présence objective pour résoudre problèmes sur site STOP
Récompense à la clé STOP
Vous contactera mardi à 18h par téléphone STOP

Kevin Northbridge,
directeur camp NWI

Black Hills, Aide de jeu n°5


6
7
5B
5A
5C
8
4
4
4
10
9B
9A
11
4
4
4
1
2A
2B
3
N
LE CAMP DE
WINDY POINT

